闘うパソコンゲームマガジン
1989年4月1日発行（毎月1回1日発行）　第7巻　第4号　通巻第53号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1989 4月号
520yen

超新作情報満載号

新案付録
30大ゲーム
解法満載
スーパーヒントブック

HOW to Win
ウィザードリィ4
ピラミッドソーサリアン
ロードス島戦記
スタートレーダー

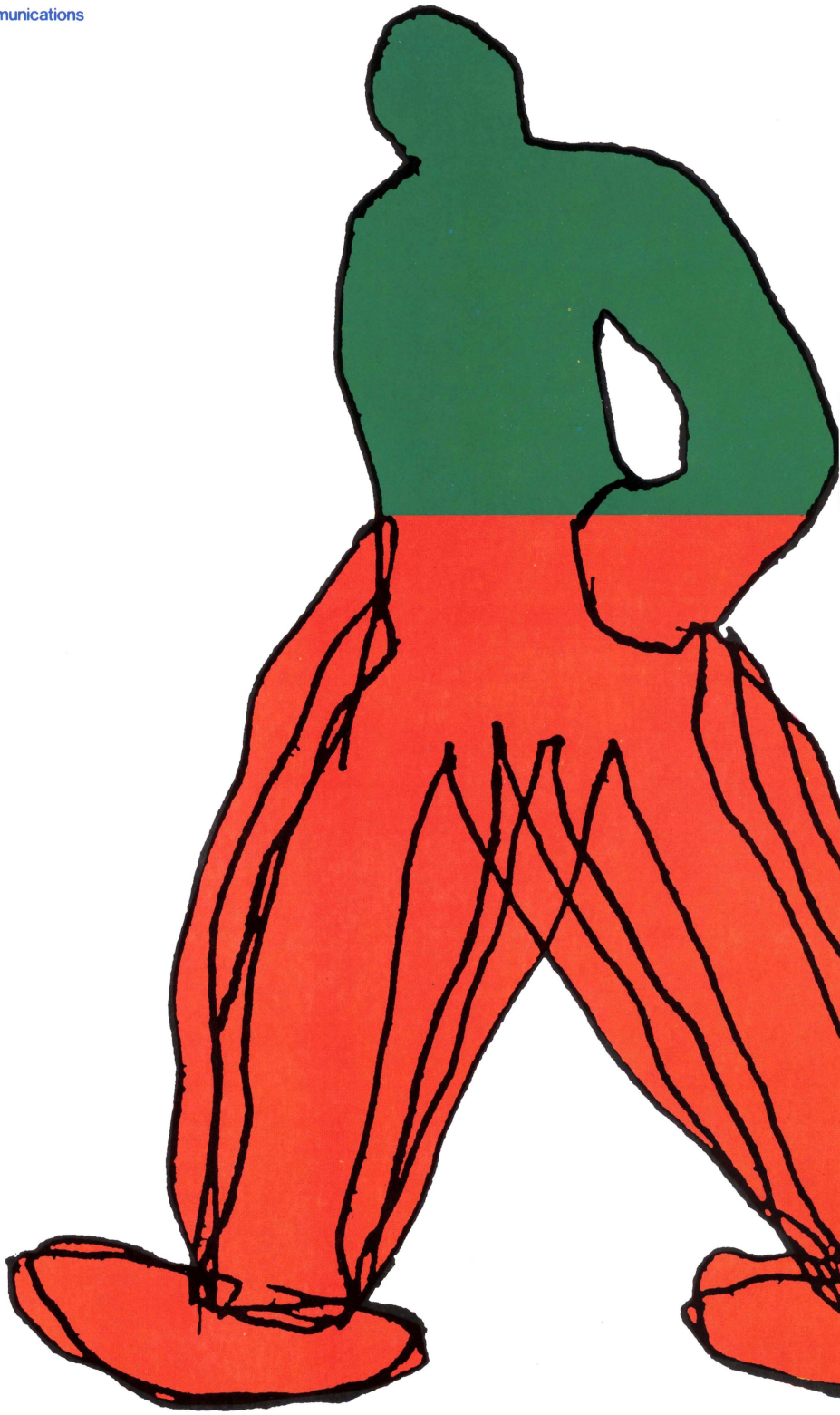
SLG
特集 シミュレーションゲーム

大戦略Ⅲ
銀河英雄伝説
信長の野望・戦国群雄伝
水滸伝・天命の誓い
ファースト・クイーン
野球道
キング・オブ・マジック

C&C Computers and Communications

第2回 NECパソコンアート大賞 作品募集

期間／1989年3月20日～6月15日



NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア

春のPCまつり

実施中(4月20日まで) 買って当る

いまNECのパソコンを買うと、「由貴ちゃんのパソコンクリーニング キット」が当たる!

期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ〈N型番含む〉、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買い上げいただくと抽選で1,000名様に「由貴ちゃんのパソコンクリーニングキット」が当ります。詳しくは、参加店でおたずねください。

おかげさまで90年

NEC

パソコンは、創造力を刺激する。

暮らしのなかに定着しはじめた、パソコン。
もっともっと気軽に自由に使いこなして、楽しんでもらえたらいいな。
というわけで、第2回NECパソコンアート大賞です。
パソコンを使って、ユニークで面白いコンピュータアートを
作ってみませんか。子供から大人まで、誰でも参加できる、
夢のあるコンクールです。今回のテーマは、"愛"。
たとえば、子供への愛、夫婦の愛、恋人への愛、人類への愛、
そして動物への愛、自然への愛…etc。
あなたのイメージする"愛"を、パソコンで思いっきり表現してください。
愛のあふれる作品をお待ちしています。

作品テーマ 愛

■応募条件 ●パソコン用のオリジナルプログラムまたは市販のアプリケーションソフトを使用して作成した未発表の作品(募集期間中に国内で市販されている、汎用パソコンで作動すること)。●年齢、職業等は問いません。どなたでも応募できます。●応募作品は返却いたしません。●作品の使用権はNECに帰属します。

■対象部門 ●オリジナルプログラム部門/パソコン用のオリジナルプログラムで作成した作品。●市販アプリケーションソフト部門/市販のアプリケーションソフトを利用して作成した作品。

■募集作品ジャンル/両部門とも次のジャンルを対象とします。●コンピュータ・グラフィックス(ディスプレイ上に表示する静止画) ●アニメーション(ディスプレイ上に表示する動画) ●サウンド(スピーカより出力する音楽・効果音) ●デスクトップ・パブリッシング(プリンタより出力する印刷物)

■応募方法 ●住所、氏名、生年月日、年齢、職業、電話番号、部門・ジャンル名、作品タイトル、使用パソコン名(メーカ・機種名)、使用ソフト名、ソフト媒体の種類、操作方法及びコンテストを知った雑誌名を用紙に明記し、作品に添付すること。●一人でもグループでの応募も可。●一人何作品でも応募可。受賞候補作が複数の場合は上位作のみを受賞とします。(一作品ごとにプログラムとデータを収納したフロッピィディスクを事務局へ郵送のこと)

■特別審査員 石ノ森章太郎(漫画家)/伊藤博文(番組プロデューサー・NHKエンタープライズ)/小坂明子(音楽家)/高橋章子(編集者)/ピーター・バラカン(ブロードキャスター)(アイウエオ順 敬称略)

■賞金 ●NECパソコンアート大賞グランプリ1名・賞金50万円 ●オリジナルプログラム部門部門大賞1名・賞金30万円/優秀賞4名・賞金各10万円/佳作8名・賞金各3万円 ●市販アプリケーションソフト部門/部門大賞1名・賞金10万円/優秀賞4名・賞金各5万円/佳作8名・賞金各2万円 ●ジュニア部門最優秀賞1名・図書券5万円/優秀賞4名・図書券各3万円/佳作8名・図書券各1万円

■審査発表 1989年7月末日(予定)

主催/NEC日本電気グループ
共催/NHKエンタープライズ

■応募先・お問い合せ先 〒107東京都港区赤坂郵便局留 NECパソコンアート大賞 事務局
TEL. 03(584)7068

クイズに答えて当る!
抽選で3,000名様に
応援由貴ちゃん目覚し時計プレゼント

〈クイズ〉
いま、NECが実施中のキャンペーン名は?
NEC ○○○
ホームエレクトロニクスフェア

●応募方法 官製ハガキに○○○の中を埋める文字と、住所・氏名・年令・職業・電話番号をお書きの上、下記宛先までお送りください。
●宛先 〒101-00 東京都千代田区神田郵便局 私書箱20号
NEC C&Cホームエレクトロニクスフェア プレゼント係
●締切 平成元年4月末日(必着)
＊発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

日本電気グループ

コンプティーク4

1989 ④ April Vol.53 発行／角川書店

CONTENTS

68 大戦略Ⅲ
74 銀河英雄伝説
78 信長の野望・戦国群雄伝
82 水滸伝・天命の誓い
86 ファースト・クィーン
90 野球道
94 キング・オブ・マジック

COVER & PINUP

AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／藤野笛羽
HAIR & MAKE／下端吉範
MODEL／森高千里

4月……誰もがちょっぴり大人になったような、そんな気がする季節です。今月は表紙も少しだけ大人っぽく……。アイドルでも、ニューミュージックでもない、MORITAKAです。ちゃんと見て、の4月号です。

SIG

シミュレーションゲーム特集

春のジュウタン爆撃7本

大人気の大戦略シリーズ最新作をはじめ
ウワサの7大シミュレーションを硬軟おりま
ぜ撤低取材！　春のジュウタン爆撃特集を
トクとご覧あれ。やっぱコンプだネ!!

付録

ロールプレイング RPG＆ アドベンチャー AVG＆ エッチ H スーパー SUPER HINT BOOK ヒントブック

♪チャンチャカチャーン！ ゲーム救助隊発進！ というわけで㊙ヒントのてんこ盛り〜っ。

㉑⑦アイドル データバンク

①森高千里
⑪河田純子

今号からスタートのアイドルAVG!
第1回は3ヶデビューの純子ちゃん。

DRAGON GYM ㉔⑨

巻頭インタビュー●姫乃樹リカ

CALENDAR
キューティーハニー
原画／永井豪
協力／ダイナミック企画

コンプティークの内容についてお答えしておりました"03(221)9900"はお休みしております。4月号の記事内容については直接編集部までお電話ください。なお小誌に掲載のゲーム解法については一切お答えできません。ご了承ください。

SOFT TOP 20

SOFT TOP20 ——— 42
Soft Sales Top20 ——— 44
じじょーつー通信 ——— 45
Soft House Today ——— 46
'88年度年間TOP10 ——— 50

SOFT EXPRESS

サーク ——— 52
パイレーツ! ——— 54
森田将棋Ⅱ／他 ——— 55

安田均のパソコン版

AD&D®製作日誌〈パート6〉 ——— 64

How To Win

ウィザードリィ4 ——— 98
ロードス島戦記 ——— 102
ピラミッドソーサリアン ——— 106
スタートレーダー ——— 112

RPG WORLD

RPG誌上ライブ ロードス島戦記Ⅲ
第8回「甦った戦士」 ——— 115
クロちゃんのRPG千夜一夜
Vol.19「夢気分での夢話」 ——— 122
RPG FAN CLUB ——— 126
私は見つけた!! 僕は知っている!! ——— 128
RPG&AVG お助けコーナー ——— 130

SLG WORLD

トップをねらえ! シミュレーションゲーム劇場
第15回「スーパー大戦略98」 ——— 150

AVG WORLD

新感覚冒険巨編 パンゲア《第4話》 ——— 155

ESSAY

OTAKU CLUB ——— 175
IN THE SPRING TIME!
甲谷勝／矢野徹／多摩豊／菊川涼音／先江進／工藤雅之

SPIRITS

アーケード ——— 196
X68000 ——— 202
PCエンジン ——— 206
MEDIAMIX ——— 210
多摩豊のスーパーボウル見聞録 ——— 63
大江戸情報網 ——— 149
NET WORKERS' TALK ——— 168
ひろばのコーナー ——— 225
ソーサリアンシナリオコンテスト中間報告 ——— 238

HARD PACK PAGE

NEW PRODUCT ——— 240
Welcome To Macintosh ——— 244
池ちゃんの88講座 ——— 246
次号予告 ——— 248

福袋

福袋すぺしゃる ——— 187
魔浄理子・キューティーハニー大特集
永井豪独占インタビュー ——— 188
ミス・ハニーイメージガールコンテスト ——— 194

ファンタジーRPGコミック ケース

巻末コミック 超SFサイバーコミック マーチ MARCH

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土〔祝日を除く〕 FMTOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032／
●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032

富士通プレゼンテーション
FMTOWNSに出会う3日間 "電脳遊園地" IN東京ドーム

3月10日(金)～12日(日)
※全国の富士通プラザでご招待券プレゼント中

パソコンが変わる。

ソフトが変わる。
ハードが変わる。
使い方が変わる。

FMタウンズが変える。

パソコンて、きっと素敵なものであるはずだと思う。私たちは、自分の生活でパソコンを活かしたいんだ。音楽もアート&グラフィックスも、パソコンワークも、全部楽しみたいんだ。だから、ピュアな表現力とやさしい使い方のできるパソコンがほしかった。処理力から表現力へ。それが、FMタウンズ、私たちの近くにいることのできるパソコンです。

CD-ROMが本気でおもしろいソフトを実現する。

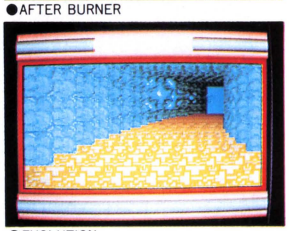
ビジュアル、サウンド、そしてプログラムなどのマルチデータを、今までのパソコンとは比べものにならないほど集約したFMTOWNS。その秘密は、1MBフロッピィ540倍のデータ容量とレスポンスを誇るCD-ROMの採用にあります。この大容量マルチメディアCD-ROMの搭載により、今まで考えられなかったほどの豊かな表現力を持った新しいソフトウェアの世界をひろげることができました。

ずば抜けたAVシステムがゲームの臨場感をひろげる。

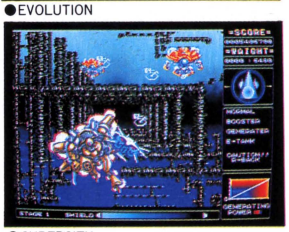
パソコンゲームは、AV機能のクオリティで決まるといっても過言ではありません。FMTOWNSのカラー表現は、32000色同時表示や1677万色中256色表示、そして高速スプライト機能やハードウェアスクロールなどの多彩なグラフィック表現をサポート。また、PCM音源8Chをはじめ充実したサウンドシステムがダイナミックなゲームの世界を展開します。たとえば、「AFTER BURNER」「EVOLUTION」や「CYBERCITY」など、全画面スプライトを使用したハイレスポンスの動画とスタジオ録音のリアルなCD-DAがつくる圧倒的なサウンドで楽しめる本格的3Dゲーム。また、CD-ROMの特性を活かした大容量アドベンチャーゲーム「インビテーション」など。これは、もう今までのパソコンでは考えられなかった未体験ゾーン。これらのハイクオリティ・ゲームをはじめ、FMTOWNSならではのソフトがつくる新しいパソコンの世界を感じてください。

「©SEGA 1987」「REPROGRAMMED GAME ©CRI 1988」

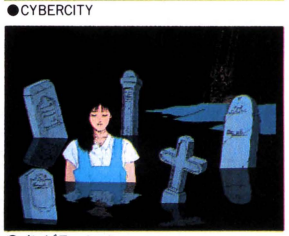
●AFTER BURNER



●EVOLUTION



●CYBERCITY



●インビテーション

●TownsGEARで自分流にプログラミング。 プログラム言語を知らなくても、グラフィックスやサウンド、文字を使ったマルチメディア・プログラミングが楽しめます。

●表情豊かなビジュアル通信を実現。 表現力豊かな「富士通ビジュアル通信(仮称)」やNifty-Serveで楽しめるTownsVNETで、パソコンビジュアル通信が実現。新しいコミュニケーションが始まります。

●本格ビデオ編集が可能。 ビデオカード(オプション)を内蔵すれば、ビデオデジタイズをはじめ、スーパーインポーズやビデオコンバートといった本格ビデオ編集が可能です。

●TownsPAINTでオリジナルのビジュアルメイク。 グラフィックエディタTownsPAINTを使って、オリジナリティあふれるビジュアルが制作できます。

●ステレオFM音源とMIDI対応機能でミュージックプレイ。 ミュージックプレイで活躍するFM音源を6Ch装備。また、MIDIにも対応してピュアな音楽表現を展開できます。

●32ビットCPU80386ネイティブモードをサポート。 FMTOWNSのパフォーマンスを活かすために32ビットCPU80386ネイティブモードをサポートしたTownsOSを用意。これまでにない大容量・高速アクセスを可能にしています。

※「富士通ビジュアル通信(仮称)」は、ルーカスフィルム社の技術を用いて開発されています。
※「AFTER BURNER」は、㈱CSK総合研究所より制作・提供されています。
※「EVOLUTION」は、㈱システムサコムより提供されています。
※「CYBERCITY」は、㈱日本テレネットより提供されています。
※「インビテーション」は、データウエスト㈱より提供されています。
※画面は現在開発中のものです。

FMTOWNS発売記念セール
限定セット3万台販売中(5月末日まで)

★モデル1セット⇨¥478,000(税別)
モデル1本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、Townsシステムソフトウェア、キーボード、内蔵マイクロFDドライブ、日本語MS-DOS®V3.1(MS-DOS®エミュレータ)

★モデル2セット⇨¥538,000(税別)
モデル2本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、Townsシステムソフトウェア、キーボード、日本語MS-DOS®V3.1(MS-DOS®エミュレータ)、TownsPAINT

新登場

●FMTOWNSモデル1本体
……標準価格¥338,000(税別)
●FMTOWNSモデル2本体
……標準価格¥398,000(税別)

本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。1989年4月1日以降ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

お近くの富士通プラザで、話題のFMTOWNSを体験する一週間。
全国一斉FMTOWNSウィーク

3月18日(土)~26日(日)
—スクラッチカードで、素敵なナンノグッズなどが当たります—

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

富士通

話題のFM TOWNSが、東京ドームを占拠した。

新登場 FM TOWNSを、初体験できる3日間。

FM TOWNS
これはもう、クリエイティブメディア

ついに出たっ！話題のFMTOWNS新登場だ！
そして、いよいよ電脳遊園地もオープンだ！つまり東京ドームへ行けば、なんと400台ものFMTOWNSが見れるということ。
思うぞんぶんタッチ&トライできるわけ！
もちろん、FM Rシリーズや FM77AVシリーズの新製品もある。
これはもう行くしかない！

この日の面白さは保証します。

10(金) 山田邦子プロデュース

ヒップアップ、B21スペシャル
松本明子、幕末塾 (10:30AM～/4:30PM～)
文化放送「吉田照美のやる気MANMAN」(生中継1:00～3:00PM)
ゲスト/山田邦子、早見優、酒井法子
びあスペシャルライブ/MALTA (7:30PM～)

ステージの私を見てください。

11(土) 主役はオレ、タシロだ！

大西結花、ダチョウ倶楽部 (10:00AM～/3:00PM～)
たけし軍団 (10:30AM～)
文化放送「MAZDAミュージックタウン みのもんたの東京ドームでウィークエンド」(生中継1:00～3:00PM)
ゲスト/荻野目洋子、長山洋子、西村知美、BaBe
ナイトステージ/RATS & STAR、南野陽子 (7:30PM～)

オレに会いたきゃ、来な。

12(日) トコロさんの日

シティーボーイズ、松本伊代 (11:00AM～/1:00PM～)
文化放送「河合奈保子コンサート」(公開録音12:00～1:00PM)
デイライトステージ/所ジョージ (3:30PM～)

スリリングなゲームと、先端技術の華麗なるショウ。

■グレート・レース ■関ヶ原の戦い ■マジック・レオタード ■冒険シルクロード
■スペース・アドベンチャー ■ニューロ・ドラマー ■AVトライアスロン
■なぞなぞ人工知能 ■音声通訳システム ■パソコン通信ステージ
■ホログラフィーのゴルフレッスン

日本全国270社のソフトメーカーが勢ぞろい！

ビジネスからホビーまで、最新鋭600本のアプリケーションが一堂に集まった。

明日の電脳社会を先どりする「電脳セミナー」

「パソコン通信」「ニューロコンピュータ」など、楽しくてタメになるセミナーが豊富。
＊セミナーは定員になり次第、締め切らせていただきます。ご了承ください。

富士通プレゼンテーション

電脳遊園地 IN東京ドーム

3/10(金) 10:00AM～6:00PM 11(土) 9:00AM～6:00PM 12(日) 9:00AM～6:00PM

ご招待券プレゼント

●びあステーション(8ヵ所) 池袋東武2F 10:00～19:00㊍休 渋谷109 2F 10:00～19:00無休 新宿アルタ5F 11:00～19:00無休 伊勢丹新宿本店新館2F 10:00～19:00㊍休
FM東京本社ビル内1F 10:00～19:00(土～15:00)㊐㊗休 プランタン銀座B2F 10:00～19:00㊍休 横浜ルミネ1F 10:00～19:00無休 千葉三越店2F 10:00～18:00㊍休

●びあスポット(20ヵ所) 青山一丁目:トラベルギャラリーティキ 秋葉原:ヤマギワ東京本店6F 池袋:池袋とうきゅうチケットセンター、赤木屋プレイガイド池袋西武店9F 吉祥寺:東急百貨店吉祥寺店5F
銀座:ソニーアミューズメントスポット、山野楽器銀座店3F 新橋:博品館TICKET PARK 1F 水道橋:後楽園情報サービスセンター 渋谷:渋谷タウンポケット(109②B2F)、東急文化会館1Fチケットセンター、東急東横店西館10F 新宿:京王プレイガイド(京王百貨店7F) 自由ヶ丘:自由ヶ丘駅総合サービスセンター 神保町:三省堂書店本店2F 高田馬場:CDビデオレンタル45高田馬場店 東京:八重洲ブックセンター4F
三越前:日本橋三越本店新館3F 原宿:ザ・プレイガイド・ラフォーレ1F 横浜:横浜そごう6F

●この他、全国の富士通プラザでもお配りしています。

(会場)東京ドーム(BIG EGG) (主催)富士通株式会社 (後援)文化放送 (お問い合わせ)「電脳遊園地」事務局 ☎(03)240-8051(月～土10:00AM～5:00PM)

※都合により内容の一部を変更・中止する場合があります。

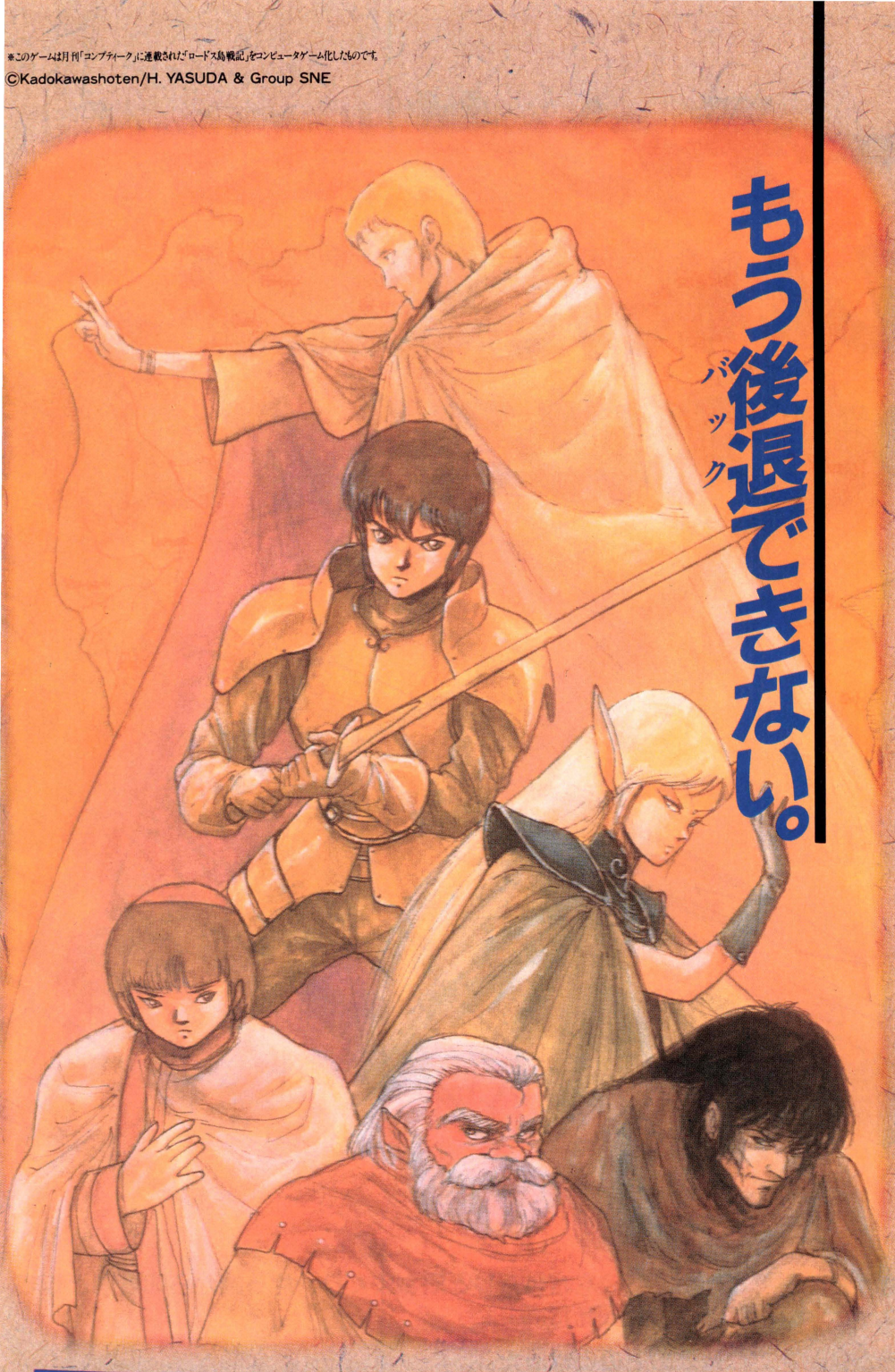
※このゲームは月刊「コンプティーク」に連載された「ロードス島戦記」をコンピュータゲーム化したものです。

©Kadokawashoten/H. YASUDA & Group SNE

ファンタジーロールプレイングゲーム

ロードス島戦記©

灰色の魔女



もう後退(バック)できない。

原作／安田 均・水野 良
オリジナルキャラクターデザイン／出渕 裕
PC-9801 VM以降5″・UV以降3.5″／2HD
2枚組 定価9,800円

X68000版 開・発・中
発売日未定

STAC Software Technology & Communication

Terazzo

SPRITE EDITOR PRO-68K

テラッツォはX68000での本格的スプライトエディタとして、考えられる機能をすべて装備した、プロユースに堪えるツールです。

予価 19,800円　近▶日▶発▶売

ユーザーテレホン 大阪06(315)8255

ゲームに関するお問い合せは午後1時30分～6時の間にお電話でどうぞ。それ以外の時間及び土・日・祝日は、おもしろ情報満載のテープサービスを行っております。

◆通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料です。

◆表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行なうと著作権法により処罰されます。

Humming Bird Soft™

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

レボリューション

シューティング"革命"、新しい時代の波は、いつもファルコムから。

PC-8801SR以降
VAシリーズ
5″2D(4枚組)
8,700円

画面を高速で駆け抜けながら、次々と襲いくる敵をバリバリと撃ちまくり、片っ端から叩き落としていく快感！これこそシューティングゲームの醍醐味だ。

しかし、それだけのゲームは、すでに過去のものとなった。

強力な敵への対抗手段、パワーアップ用兵器の購入のために行なう運び屋稼業。飛行ルートによって異なる敵戦力を考慮して、装備をチョイスする戦略性。巡る星々での、たくさんの人々との出会い、別れ。そして、プレイヤーがどのように進もうとも、そのあとを追い、自然に流れていく自由度の高いストーリー……。

超一級のシューティングゲームをその核として、シミュレーション、アドベンチャー、ロールプレイングまでも自然な形で取り込んだ『スタートレーダー』の登場によって、従来の単なるシューティングゲームは凌駕され、前時代の遺物と化すだろう。これこそシューティング新世紀の幕開け、シューティング"革命"なのだ!!

発売3月23日

Falcom

スタートレーダー

STARTRADER

Falcom

もっと、もっと冒険。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 1

15本のシナリオをクリアーしたけど、何か物足りない。もっと違う冒険をしたい。そんな君達へ贈る「追加シナリオVol.1」。シナリオが後から増え続けていくというのが「ソーサリアン」の最大の特徴。前作をしのぐシナリオ、グラフィック、BGM。まさに、誰もが待ちこがれていたファン待望の第一弾。AVGぽい要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。

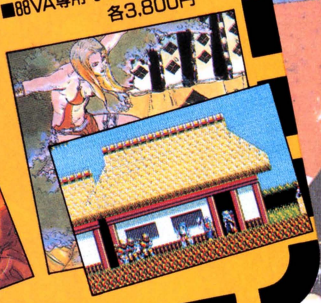
■88SRシリーズ 5″2D
■98F/VM/VX 5″2DD
■98U/UV/UX 3.5″2DD
■X-1turboシリーズ 5″2D
■88VA専用 5″2DD
各3,800円

戦国ソーサリアン 日本を救いたい。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 2

ソーサリアンの今度の舞台は日本。それも歴史のなかで、最も波乱に満ちておもしろいといわれる戦国時代。登場人物も信玄、信長、秀吉、幸村、家康と歴史が好きな人は、ワクワクしてくる豪華ラインナップ。歴史が苦手な人も勉強？になるというスグレモノ。内容の濃さも、5″2D版では、2枚組にしないと収まりきれないほどにボリュームアップ。はたして、ソーサリアンは無事日本を魔の手から救うことができるのか？

■88SRシリーズ 5″2D(2枚組) ■98F/VM/VX 5″2DD ■98U/UV/UX 3.5″2DD ■X-1turboシリーズ 5″2D(2枚組) ■88VA専用 5″2DD
各3,800円



and

and

and

最強の敵と戦ってみたい。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
ピラミッド ソーサリアン

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol. 3

最強最悪の敵〝魔王ギルバレス〟。そこにたどり着くまでには、広大なピラミッド、神殿、迷宮に仕掛けられた様々なトラップをかわしていかなければならない。今までに数多くの冒険をしてきて、経験をつんできたソーサリアンも途中で何人か力尽きるかもしれない。しかし、それでも〝魔王ギルバレス〟を倒すために、真の平和を取り戻すために、たちあがらなければならない。今、ソーサリアン最大の冒険が始まろうとしている。

■88SRシリーズ 5″2D(2枚組) ■98F/VM/VX 5″2DD ■98U/UV/UX 3.5″2DD ■X-1turboシリーズ 5″2D(2枚組) ■88VA専用 5″2DD
各3,800円

●これからの。

現在までに、追加シナリオがVol.3まで、そしてユーティリティーのVol.1と、爆発的人気を誇り絶賛発売中。この後も、ソーサリアンのいろんな企画が考えられています。将来には、ユーザーの君たちが作ったソーサリアンの世界ができるかも？？ これからも、無限の可能性を秘めたソーサリアンにご期待下さい。

システム だから デキル。
ソーサリアン だから デキル。

今までのゲームの常識を打ち破り、シナリオとメインプログラムを完全分離。
だから、ソーサリアンの本体があれば、追加されるシナリオによって常に新鮮な気分で
楽しめ、そしてより一層「ソーサリアン」の世界を深めていくことができるんだ！

ソーサリアンの世界が知りたい。

魔法と剣が支配する混沌（カオス）の時代。ソーサリンの世界がそこにあった。進化するRPG。形にとらわれない自由な発想のもとに創造されたこの「ソーサリアン」は、従来にない驚くべき展開であなたを魅了することでしょう。1つのゲームに、完成度の高いシナリオが15本。さらに続々とシナリオが増殖するという画期的なシステム。時間の概念を重視、キャラクターも年をとり世代交代が可能など、今までのRPGの常識をくつがえす、今世紀最高の究極のRPG。それがこの「ソーサリアン」なのです。

■88SRシリーズ 5″2D(5枚組)
■98F/VM 5″2DD(5枚組)
■98U/UV 3.5″2DD(5枚組)
■X-1turboシリーズ 5″2D(5枚組)
■88VA専用 5″2DD(5枚組)

各9,800円

SORCERIAN

and

●大事なご注意
追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。

もっと強い武器が欲しい。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1

魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.1。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りだくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。

■88SRシリーズ 5″2D ■98F/VM/VX 5″2DD ■98U/UV/UX 3.5″2DD ■X-1turboシリーズ 5″2D ■88VA専用 5″2DD

各3,800円

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

最強の将棋ソフト!!さらにパワーアップで登場!!

森田将棋Ⅱ

FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER
¥14,800[CD-ROM]

強いっ!!

短手数詰将棋を
解く速さは超プロ級!!

豊富な機能

対　局　人間・コンピュータ・通信と相手を選択できる。先手・後手の選択も自由自在。コンピュータはレベル1～3、研究用1～2と豊富なレベルから選べる。（研究用はかなり長考しますが、強い。）

再　現　基本操作は、左クリックで進み右クリックで戻る。1手ずつモード、スロー再現、高速再現、最初と最後へジャンプなど、必要に応じて選べる。

ファイル　ロード・セーブも非常に簡単。MS－DOSになじみのない人にもすぐ操作できるようになります。

盤面設定　駒落ち、詰将棋の設定が簡単な操作でできます。

その他

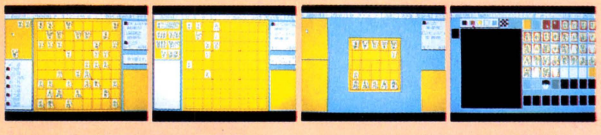
●棋譜出力・盤面出力
MS－DOSのテキストファイル形式で出力します。ワープロなどで自由に取り込んで、加工することができます。

●定跡編集
定跡を入れるとコンピュータの思考時間が節約され速くなります。定跡をどんどん増やせば、無敵になる!?

●書体編集
駒・盤面・背景などを自由に設定できます。CG（コンピュータ・グラフィックス）のおもしろさを存分に味わうことができます。参考例として、いくつかのデータ容易しました。駒・盤面をいろいろ取り替えれば、また違った雰囲気で楽しめます。

●環境設定
面倒な通信設定、パス設定などもすべてワンタッチ感覚。設定を保存すれば、次に設定し直す必要はありません。

●5五将棋
盤面が小さくなり、駒の数も少なくなったミニ将棋です。でも、複雑さは変わりません。新しい将棋で、新しい定跡を見つけよう。



●本将棋　●詰将棋　●5五将棋　●書体編集

3/15発売!!

対応機種●98シリーズM以降（3.5インチ2HD／5インチ2HD）
●定価10,000円

販売元　Konica コニカエニックス株式会社

発行元　ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

ファルコム・レーベル第2弾！

SORCERIAN
SUPER ARRANGE VERSION Ⅲ

ソーサリアン スーパー・アレンジ・バージョンIII

「戦国ソーサリアン VS ピラミッドソーサリアン」

あの難波弘之氏と「ムーンライダース」の岡田徹氏が遂にレコードで激突!?業界初の試みであるジャンルを超越した２人のアレンジャーの個性のぶつかり合い。どちらが勝つか？君の耳で判断して下さい。

〈オリジナル・ゲームサントラも全曲X1 turboにて収録〉

難波弘之氏

ファルコム・ファンならずとも「スーパー・アレンジ・バージョン」を手掛ければ知らぬ者はいないと言われる第一人者。今回は強力なライバルの出現で今まで以上にアレンジに磨きがかかり「シリーズ最高のノリ」と早くも絶賛の声が聞かれている。ゲストに和笛の一噌幸弘氏や琴に吉村七重氏の超豪華メンバーを迎え、戦国ソーサリアンの和風的な世界をみごとにアレンジ！

対 VS 決

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2
戦国ソーサリアン

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

超個性派集団「ムーンライダース」のキーボード・プレーヤーとして常に音楽界に新しい刺激をあたえ続けている岡田徹氏とファルコムの出会いは、もうスゴイの一言。ピラミッド・ソーサリアンの持つ民族音楽的雰囲気が岡田氏独特の摩可不思議エスニック風味にダイナミックなアレンジ／ファルコム・レーベルに新しいスーパースターの出現か？

岡田　徹氏

CT：K25H-4711（¥2,500）
CD：K30X-7711（¥3,000）

3月21日緊急発売！

●発売元
キングレコード株式会社

CROSS

サイバー・アクション・アドベンチャー

バブルガムクライシス

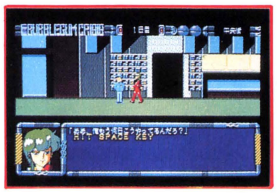
CRIME WAVE

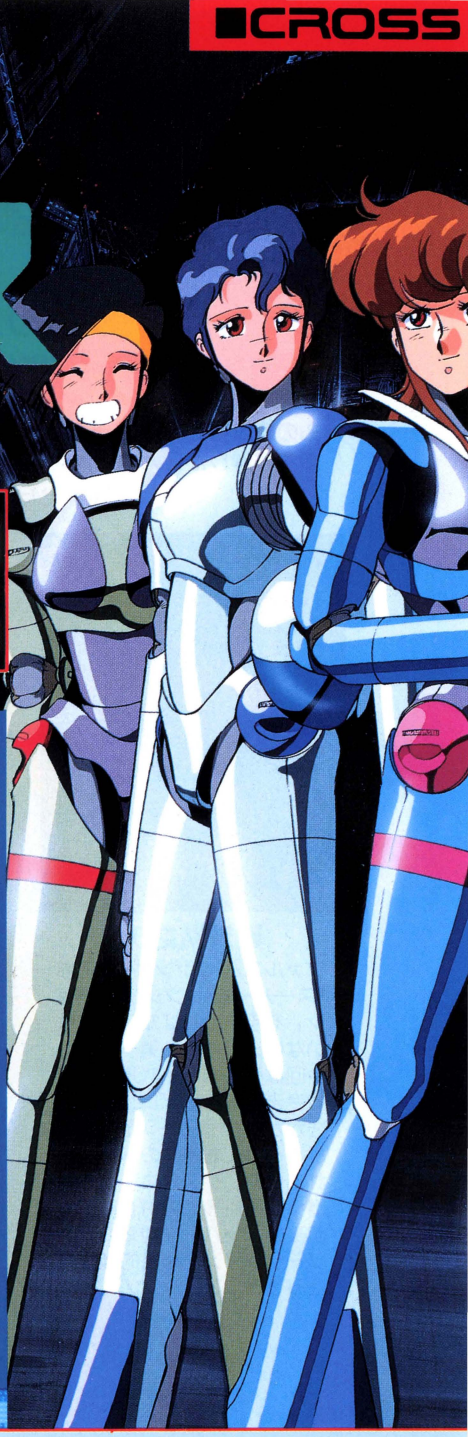
3月25日発売予定

- PC-8801SR以降（ディスク4枚組）¥7,800
- PC-98版：近日発売予定

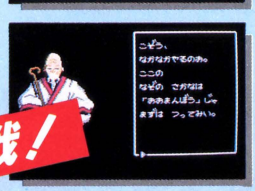
©アートミック・ユーメックス
©アモルファス・ビクター音楽産業㈱

企画／制作：アモルファス





西暦2025年、東京はM8の大地震に見舞われ、壊滅的な打撃を受けた。
それから8年、全く新しい都市としてTOKYOは生まれ変ろうとしていた。
しかし、それに伴い、想像を越える犯罪が発生していた……。
技術革新した文明社会におこる高度化した犯罪を解決するために闇の必殺仕置人“ナイトセイバーズ”が結成された。
4人の美女からなるこの集団の取り組む犯罪とは……、謎とは……。
同名人気アニメが今、パソコンソフトになった。
豊富なコンピュータ・グラフィック・アニメーションと、白熱のバトル・モード、近未来都市東京を舞台に今、ナイトセイバーズの闘いが始まる……。



釣りキチ三平

釣り仙人編

日本から遠い国に昔から釣りが上手いと言い伝えられている老人がいた。その老人こそ、釣りの奥義を極めた“釣り仙人”その人であった。彼は、自然ではありえないような釣り場を作り、腕自慢の釣り人の挑戦を受けてはいたが、誰一人として、そのコースに住む謎の魚を釣りあげることはなかった。そして、今、三平が“釣り仙人”に挑戦しようとしていた。〃 完璧ともいえる魚のリアルな動きにゲーム性を加味した全く新しいフィッシング・ゲーム。

3月下旬発売

MSX2対応2メガロム ¥8,200

©矢口高雄／日本アニメーション／講談社
©ビクター音楽産業㈱

MSX2はアスキーの商標です

EDIA SOFT

FUN FACTORY
© FUN PROJECT, INC. 1988

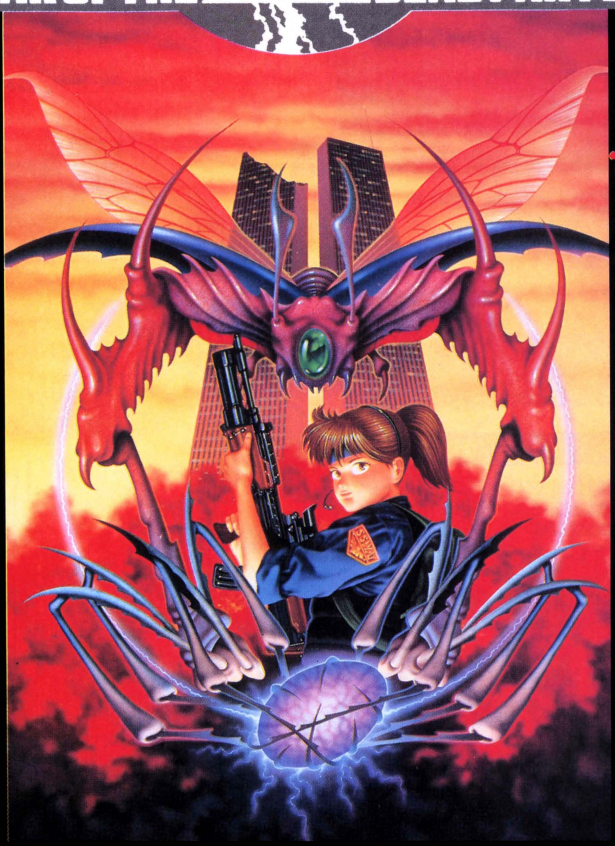
しりょうせんせん2

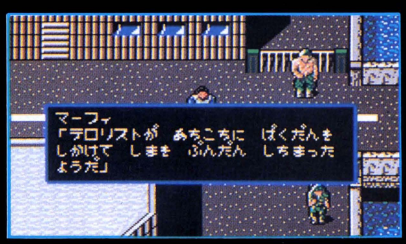
死霊戦線2
WAR OF THE DEAD PART 2

メガTOKYO2033年、
4人の美女が悪に挑む!!

原発ハイジャック！ 同時多発テロ！ 突然のパニックに見舞われる新造都市サンドラド。
だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!!
ふたたび甦る〝黄泉路(よみじ)〟の恐怖——そして、その影に立つ謎の男……。
人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった。

まだ悪夢から醒めてはいない…





※画面写真はMSX2版

ル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は巨大化(スケールアップ)を遂げここに再臨する。

■3月25日発売予定：PC-8801SR以降 5FD 2D(4枚組) ¥7,800 ■好評発売中：MSX2 3.5" 2DDディスケット2枚組 RAM64K以上 VRAM128K以上 ¥7,800

MSX2はアスキーの商標です

●発売元 ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

CROSS MEDIA SOFT

一足早くプレイボール！

ゲーム画面

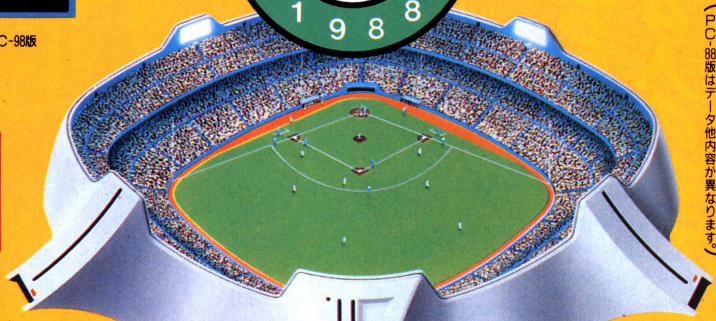
※画面写真は全てPC-98版

爆発的人気の野球ゲーム

やじうま

ペナントレース

1988



監修：田淵幸一
（プロ野球解説者）

- 希望球団に投手あるいは野手として入団。選手兼監督としての1人2役プレイ。
- 自分の球団をリーグNo.1に導き、目指すは日本シリーズ、日米対決。そしてMVP。
- S、P両リーグ全12球団各チーム1軍25人2軍10人の35人。合計420人を登録。
- 対戦チームの状態（スタメン決定、1、2軍入れ替えなど）は、全てコンピュータが処理。
- 全11球場の他にテレビ中継を思わせる楽しい演出など盛りだくさん。

（全てPC-98版の仕様です。PC-98版はデータ他内容が異なります。）

ペナントレース開催中！

- PC-9801シリーズ　●PC-286シリーズ
  要384KB以上、2ドライブ　ディスク3枚組　¥7,800
- PC-8801SR以降
  要2ドライブ　ディスク3枚組　¥7,800

PC-98専用シューティング・ゲーム

アランティア

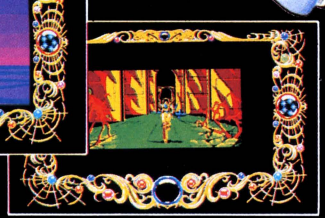
Alantia

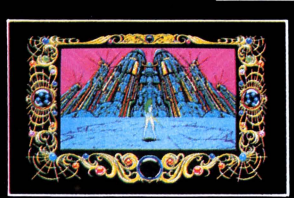
- PC-9801シリーズの限界に挑戦したフル・アニメーションによる迫力の3Dシューティング・ゲーム。
- 華麗な全10ステージで展開される300パターン以上の敵の攻撃と45種200パターン以上のキャラクター数。
- 毎秒15枚の描画による驚異の高速アニメーション処理。
- FM音源対応のオリジナルBGM10曲収録。

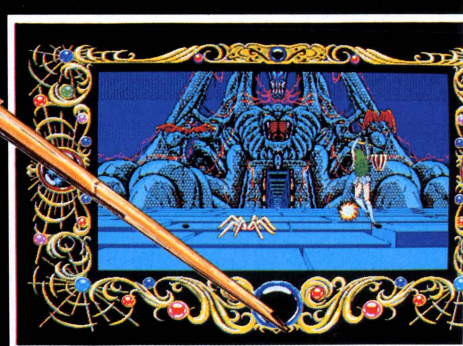
好評発売中!!

- PC-9801UV/CV/UX/VM/VX/RA
  （要640Kメモリー、FM音源対応）　¥8,800（ディスク3枚組）

ゲームがアニメを超えた!!







●発売　ビクター音楽産業株式会社

スタッフ大募集！

●ゲーム企画●プログラマー●宣伝
詳しくはTEL 03(423)7901 吉岡まで

通信販売

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業株（通信販売係）TEL.03-423-7901

KONAMI

たのしーな。

音声出力機能付

牌の魔術師™

はいのまじゅつし

©KONAMI 1989

MSX2対応　ROMカートリッジ(VRAM128K)　5,800円　好評発売中

コナミがつくると麻雀もこーんなに楽しくなります。

モアイの性格。

おっと、ポポロン ロン。

たとえば……

◆相手は超個性的なコナミキャラ。◆対戦相手のレベルがアップ。
◆人工知能(A.I)思考ルーチン。◆初心者には親切な設定。
◆リアル音声出力。(D/Aチップ搭載)◆BGM選曲可能。
◆ルール設定自由自在。など、斬新・多機能システムばかり。
やっぱり"アレ"を買うよりコレ「牌の魔術師」です。
＊〈実践編〉は新10倍に対応しています。

●MSXマークはアスキーの商標です。

「エルギーザの封印」ゲームエディットコンテスト当選者発表!!
★MSXマガジン賞／栗原敦(神奈川県)、森田寛(長野県)、白井憲志(埼玉県)、上田智広(兵庫県)、二神一人(京都府)★MSXFAN賞／竹内直樹(鳥取県)、森孫造(香川県)、小松隆(神奈川県)、中田章(千葉県)、荻山哲平(兵庫県)★コンプティーク賞／中村悟(大阪府)、高田憲一(佐賀県)、土屋文幸(長野県)、治田弘樹(新潟県)、岩崎朋美(新潟県)★Beep賞／笹川宣訓(新潟県)、田尻秀敏(熊本県)、梅村克宇(福岡県)、Sin Bum Soo(Seoul KOREA)、上明戸唯行(青森県)　以上20名(敬称略)　おめでとうございました。

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(851)3000　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【四国地区】松山0899(33)3399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確にね♡

コナミ株式会社
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

ドラマチック・シミュレーションゲーム

ライトニングバッカス

THE KNIGHT OF IRON

壮大。全8章の世界。

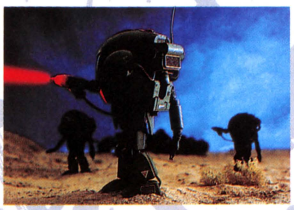
いつはてるともなくバッカス半島をおおう独立戦争の戦火。終結の日は、アナタの知力と指導力にかかっている。
新兵器を駆使して、熱い戦いを勝利へ導こう!

1 SCENARIO "新兵器"

「あれは反乱軍のA.D.(ARMED DEVICE)か? 違う、でかいぞ! 奇襲だ、配置につけ」あわててA.D.に乗り込む兵士達のそばで、敵弾炸裂……。

2 SCENARIO "突破"

敵の新兵器F.A.T.の出現で、我が方は撤退を余儀なくされた。孤立したクラウス中隊を支援すべく、本体は敵包囲網を突破せよの指令を送る。

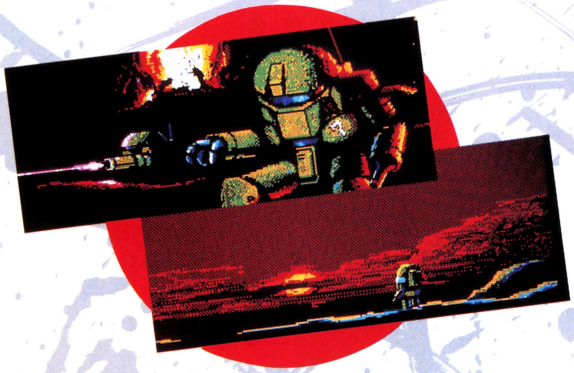


3 SCENARIO "拠点防衛"

A.D.による空挺降下作戦開始。シューターのハッチが軽い機械音とともに開き始める。カーゴ室には眼下の大地の光が広がってゆく。

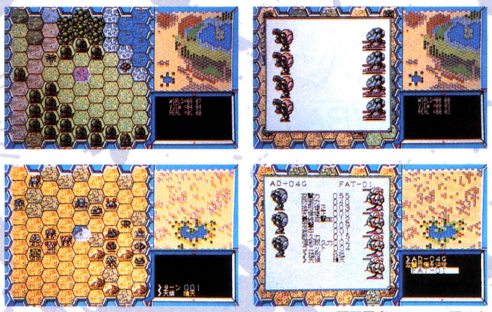
4 SCENARIO "幻の市街戦"

我が第34戦隊は連勝を重ねていた。ひょっとして大尉以上の昇進をのぞめるでは…。しかしそんなうわずった気持ちが、悲劇を生んでしまうとは…。



- 8章のシナリオをこなしながら歴史を作り上げる"トータルキャンペーンシステム"導入。
- 勝つことが必ずしもゲームを進行させる鍵とはならない意外性にあふれた展開。
- 6方向スクロールヘクスマップを採用。広がりのある世界が、迫力の臨場感を演出。

X68000版登場 ¥9,800 〈3月30日発売予定〉
PC-9801版登場 ¥8,200 〈3月30日発売予定〉
★PC-8801mkIISR以降 ¥7,800 大好評発売中!



※画面写真はPC-8801版です。

チャンス! X68000版誕生記念プレゼント

今ライトニングバッカスX68000版をお求めになると、豪華なメサイヤオリジナルジャンパー/トレーナー/Tシャツを抽選でプレゼントいたします。この機会をのがさずぜひお求めください。
(※詳細は近日発表いたします。ご期待ください)

5 SCENARIO "拠点攻撃"

ミスにより犠牲をだしてしまった私は少尉へと降格。しかし勝利の女神はまたも私に微笑んでくれたのだった。「ハンス二尉、前方に敵の中継基地だ!」

6 SCENARIO "奇襲"

ついに我が方にも、頼れる新A.D.が配属されることになった。そしてその緒戦は思いがけない場面でくりひろげられる事になる。

7 SCENARIO "計略"

戦いは時に、思いもよらぬ奇策を考えつかせる。囮による敵部隊撹乱作戦は、部隊内に波紋を呼んだ。

8 SCENARIO "総力戦"

敵主力部隊との正面衝突の日がやってきた。フィフティフィフティの勝負の行方が、この国の未来を決めるのだ。

YOU-ING MASAYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-486-6588(受付時間)9時～18時

- X68000のためだけに用意した美しく多彩なグラフィック。
- あなたの戦略に鋭く立ち向かうAIの戦略。パターン化とは無縁の息詰まる迫力の展開。
- RPGの要素をふんだんにとり入れたドラマチックなストーリー。
- 四つのモードによるカラフルな楽しみ方を用意。〈エルスリードモード/キャンペーンモード/シナリオモード/コンストラクションモード〉

X68000版だけの特別仕様

- 一人だけでなく二人でも遊べる2プレイヤー対応設定。
- 飛んで行く矢などのリアルなビジュアル。

●お求めはお近くのショップで。通信販売(送料サービス)をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留でお申し込みください。

●当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、およびレンタル(賃貸)について、これを一切許可しておりません。

MASAYA は日本コンピュータシステム株式会社の新しいブランドネームです。

TETRIS
© 1987, Academy Soft-Elorg.
© 1988, Sphere Inc.
© 1988, Bullet-Proof Software Inc.

トップはオレだ!!

くやしかったらかかってこい!!

スーパーイベント

テトリスゲーム大会

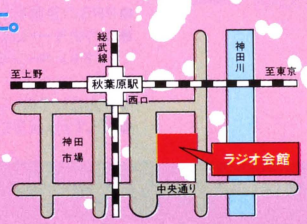
日時 '89年4月16日(日)

午前10時～午後2時　会場：ラジオ会館8F（秋葉原）

1人あたり5分の制限時間の中で得点を競っていただきます。ROUND/STAGEの選択は自由。時間内であれば何度でもトライできます。最終的に全9機種から優勝・準優勝を選出。豪華な賞品をプレゼント！ゲーム大会を目指して腕をみがいてください。

豪華な賞品を合計18名様に。

ビデオデッキ、CD搭載ラジカセ、ヘッドホーンステレオ…etc。
その他たくさんの賞品をご用意しています。



テトリスクイズ当選者　たくさんのご応募ありがとうございました。

8㎜ビデオカメラ　3名

愛知県　川田　明典
埼玉県　藤田　博行
神奈川県　田中　紳介

CD搭載ラジカセ10名

茨城県　高橋　俊彦
東京都　仁村　小矢
京都府　井内　剛次
東京都　清水　悦子
愛知県　若杉　峰央
愛知県　中里　睦三
神奈川県　菅野　ひとみ
長野県　川合　秋男
大阪府　徳田　裕士
岐阜県　広瀬　雅治

ヘッドホンステレオ　20名

東京都　鈴木　誠司
愛知県　桑山　洋
愛知県　間瀬　雅子
香川県　大鐘　章次
神奈川県　中村　浩造
山口県　林　直樹
栃木県　須田　祐輔
愛知県　加藤　堅司
愛知県　戸田　文雄
東京都　藤田　郁代
東京都　石山　徹
福岡県　中島　聡
新潟県　川村伸一郎
長野県　中島　裕樹
神奈川県　宮野　浩
東京都　倉繁　慶吉
東京都　境堀　浩一
東京都　原　慎一
神奈川県　上野　博幸
大阪府　名倉　大勝

システム手帳

東京都　田中　研二
神奈川県　狩野　悦史
岡山県　松坂　純也
愛媛県　中井　伸昭
富山県　戸本　俊介
北海道　佐藤　宏量
兵庫県　足立　健一
千葉県　木村　智樹
群馬県　長谷川秀明
大阪府　柴　敏行
他40名

トレーナー

東京都　山田　誠
神奈川県　早川　晴美
香川県　太田　昌和
京都府　植木　龍也
他146名

Tシャツ

三重県　樋口　高司
千葉県　山上　晃弘
神奈川県　佐藤　高行
他247名
敬称略

㈲ビー・ピー・エス　TEL.045-931-0151
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F

CD & DISK

このマークの付いている商品はコンパクトディスク付きです。

堂々発売

デス・ブリンガー

DEATH-BRINGER

X68000

5″2HD・3枚組　¥9,800

3月10日発売

- ■遠くから敵を表示する3D型RPG。
- ■キャラクターの位置関係を重視したSLG型戦闘モード。
- ■技能ごとに成長する新レベルアップ・システム。
- ■キャラクターの個性を形成する膨大なパラメータ。
- ■サンプリングによりリアルなBGMとしゃべりを実現。
- ■奥行きを表現する多重背景処理。

絶賛発売中

PC-88VA　5″2HD

PC-98　5″2DD・5″2HD・3.5″2HD　各¥9,800

CD-ROM 超・新・作

CYBERCITY

THE GOLDEN AGE OF CYBERNETICS ／ サイバーシティ

- ■3万2千色モードの過激なグラフィック。
- ■セル画ビデオ取り込みによるビジュアルシーン。
- ■本物のCDサウンド。
- ■3D空間に設計されたマップ構造。

衝撃のサイバーパンクシューティング!

FM TOWNS FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER　CD-ROM ¥9,800

ご注意

お求めの際は、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を名記の上、直接当社にお申し込み下さい。(送料無料)。

※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

RENO Renovation Game

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800

資料請求券 コンティーク ④

A.V.G.
ADVENTURE GAME
アドベンチャーゲーム

地球と宇宙空間の二元で繰り広げられる近未来ＳＦアドベンチャー。「21世紀後半、太陽系外への人類移住計画をめぐる陰謀が引き起こす、太陽系滅亡の危機！」映画感覚で、ストーリーが展開。アドベンチャーゲーム最大の課題だったアニメーション画像処理をゲームソフト初、全編に導入。またマウス操作の採用で、「面倒だ」という、アドベンチャーゲームのイメージを一新した画期的な作品。

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

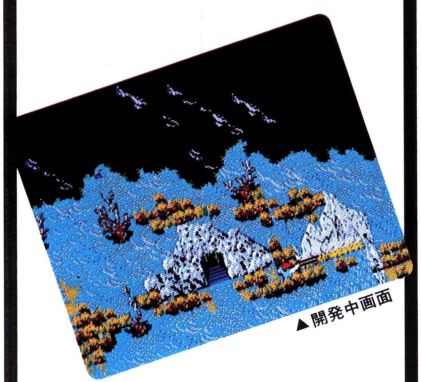
各機種 ¥8,800
- ●PC-8801mkⅡSR……5″2D・5枚組
- ●FM77AVシリーズ……3.5″2D・5枚組
- ●X1turboシリーズ……5″2D・5枚組
- ●MSX2/MSX2+……3.5″2DD・3枚組
- ●PC-9801VM/VX/RX, PC-286シリーズ 5″2HD・2枚組
- ●PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ 3.5″2HD・2枚組

近日発売予定!!

R.P.G.
ROLE PLAYING GAME
ロールプレイングゲーム

HYDLIDE 3
SPECIAL VERSION
スペシャルバージョン

ロールプレイングゲームのスタンダードとして、ユーザーの皆さんから高い評価を得ているハイドライドシリーズ。ＳＶは、16ビット機専用に「ハイドライド３」を改良。アニメーション画像処理の導入、新たなマップの採用等、マイナーチェンジを図っています。



▲開発中画面

近日発売予定!!
- ●PC-9801VM/VX/RX, PC-286シリーズ 5″2HD ¥7,800
- ●PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ 3.5″2HD ¥7,800

T&E SOFT
G・A・M・E
WORLD

S.L.G.
SIMULATION GAME
シミュレーションゲーム

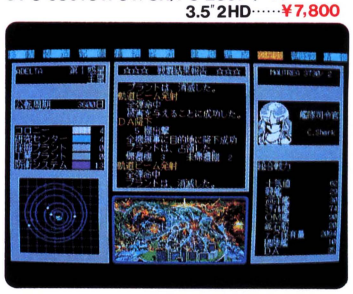
SPACE SIMULATION WAR

DIVA
ディーヴァ

STORY 7・終章
カリ・ユガの光輝

一つのストーリーを７機種に分配。しかも各機種のゲームデータが全機種で使用可能。そしてインド神話をもとにしたキャラクター設定と、シミュレーションゲームにアクションゲームをドッキングさせるという新機軸。戦略級、戦術級のシミュレーションに加えてアクションもプレイできます。つまり従来のシミュレーションとはひと味違った面白さが味わえます。
なお、ＰＣ－98版「ディーヴァストーリー７終章　カリ・ユガの光輝」は、16ビット機用完全シミュレーション。３Ｄ表示などを採用した本格派です。

- ●PC-8801mkⅡSR……5″2D・2枚組・¥7,800
- ●FM77AVシリーズ……3.5″2D・2枚組・¥7,800
- ●X1及びX1turboシリーズ…3.5″2D・2枚組…¥7,800
- ●MSX2/MSX2+…3.5″2DD……¥7,800
- ●PC-9801VM/VX/RX, PC-286シリーズ 5″2HD……¥7,800
- ●PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ 3.5″2HD……¥7,800



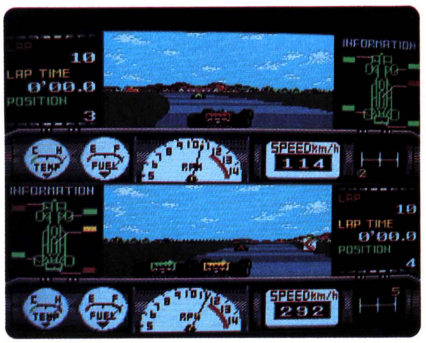
STAFF募集中!!
パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合！
●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。
まずは、下記のお電話にて。(担当：河津)
☎名古屋(052)773-7770

T&Eの最新情報が聞けるゾ!!
T&E SOFTテレフォンサービス
☎名古屋(052)776-8500

A C T.

ACTION GAME

アクションゲーム



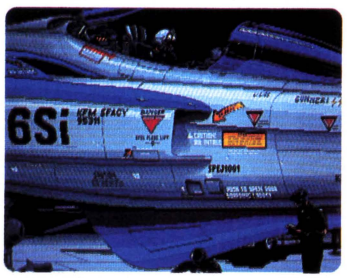
世界最大の自動車スプリントレース　フォーミュラ・ワン（F１）グランプリをリアルに再現した、レーシングゲーム。Ｆ１マシンのセッティングから、予選、決勝と、全16のインターナショナルサーキットで戦う。300km/hのスピードの世界を君のパソコンで体感してください。

● MSX2 / MSX2+
3.5"2DD・2枚組……¥7,800

TOOL

ツール

ＭＳＸ２用で、T&Ｅソフトが現在もソフトウェア開発に使用しているグラフィックツール。グラフィックエディター、パターンエディター、スプライトエディターの３種類。自分が作ったキャラクターを自由に動かせるアニメイト機能付き。



● MSX2 / MSX2+…3.5"2DD……¥6,800

T&E SOFT G・A・M・E WORLD

S H T.

SHOOTING GAME

シューティングゲーム

ＭＳＸ２パソコンの発売と同時にリリースされた、ムービースペースシューティングゲーム「レイドック」。１ドット滑らかスクロールと華麗なグラフィックスが衝撃を与えました。発売当時、レイドックをプレイしたいためにＭＳＸ２を買った方が数多くいたとのことです。つづいてＭＺ－2500、ＦＭ77ＡＶに移植され、ＭＳＸ１（現在発売中止）、Ｘ１で「スーパーレイドック」という名で、ハードの限界に挑戦。そして、新たなマシンＭＳＸ２＋専用「レイドック２」では、レイドックのシューティングシステムを継承しながら、１ドット横スクロールステージの創設、アニメーション画像処理の充実、操作性の向上などをもくろみ、シューティングの究極の姿を目指しました。

■レイドック

● MSX2 / MSX2+…3.5"1DD……¥6,800
● MZ-2500……3.5"2DD……¥6,800
● FM77AVシリーズ…3.5"2D・2枚組……¥6,800

■スーパーレイドック

● X1及びX1turboシリーズ…5"2D・2枚組 ¥6,800

■レイドック2

● MSX2+専用…3.5"2DD・2枚組……¥6,800

▼レイドック２

GAME MUSIC

仮称タイトル
T&E ゲーム・ミュージック
SCENE1
〈サイオブレード、レイドック2、スーパーレイドック〉

● CT ¥2400
● CD ¥2900
4/25 発売決定!!
■ポリスターレコード

MSX is a trademark of ASCII corp.

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（速達希望の方は300円プラス）
■マカシンNo.20ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&ESOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマカシン No.20 請求券 コンプ4月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社か創作・開発した著作物です　当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます

NATSUME

スーパーアクションゲーム・マジョリコ

魔浄理子

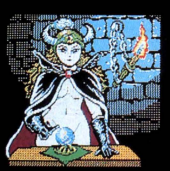
まじょりこ

今月発売!

PC8801SR以降5D5枚組 ¥8,800
PC9801シリーズ対応 ¥9,800

とっておき！魔女パワー

親友サワンサが、過去から蘇った悪魔イヤラシーザーに連れさられた。助けようにも、迷路や敵がマジョリコの行手をはばむ。無事サワンサを救出するためには数々の魔法とアイテムが必要だ。さあ！出発はもう近いぞっ！



永井豪書き下ろし

発売日未定

如月博士を襲う悪の犯罪結社とは？
幻城の決戦はもう間近に迫っている……

キューティーバニー

PC88SR以降
5"2D6枚組
8,800円

C 1988ナツメ/タイナミックフロ

ナツメでは毎月気になるあのゲームの情報をお電話でお伝えしていまーす。発売のご案内や攻略法、それにタイムサービスでプレゼントのお知らせもありますよー！今すぐダイヤルしてね！

東京 03-207-7500
大阪 0720-68-2308

NATSUME
It's TECHNOSTASY SINCE 1987

※通信販売ご希望の方は下記住所へ商品名をご記入のうえ現金書留でお申し込み下さい。

ナツメ(株) 〒162 新宿区喜久井町39 ハギビル ☎03(232)5251

地獄絵巻の章

どろろ

少しでも手塚治虫の世界を知りたい人たちへ……

R.P.Gにあきた人
A.V.Gではもの足りない人
NewtypeのBattling Adventure!!

手塚治虫先生 逝去

原作者、故・手塚治虫先生の膨大な作品群に感銘を受けて、今日の我々が在る、と云っても過言ではありません。

先生の多大な業績に、尊敬と感謝の念を込めて、心より哀悼の意を表します。

今までのAVGでは、ただ画面から画面へと移動するだけだった。どろろでは、行く手を阻む妖怪どもを倒さなければならない。そのうえ、RPGでもかつてない複雑な謎解き。アイテムを利用し、扉を開き、妖怪を倒せ！強い妖怪にも必ず弱点がある。それを探し出し、自分がやられる前に奴を倒せ！ただ戦うだけでは進まない——。

君にはこれにチャレンジする度胸があるか!?君は最後まで生き残れるか!?この面白さは本当にAVGなのだろうか……？

PC-8801mkⅡSRシリーズ
FM音源サウンドボードⅡ対応
ジョイスティック対応
5″2D/4枚組　定価8,800円

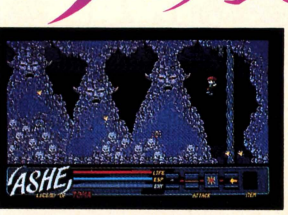
©手塚プロダクション　©1988 Quasar Soft

クエイザーソフト株式会社　TEL (03)760-5303
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-20 三王ビル6F

お近くのお店になければ便利な通信販売を御利用下さい／御希望の方は現金書留で料金と商品名、機種名、電話番号を明記の上当社宛にお送り下さい。(送料はサービス致します。)

バリバリアクション
アドベンチャー
好評発売中

アッシュ ASHE



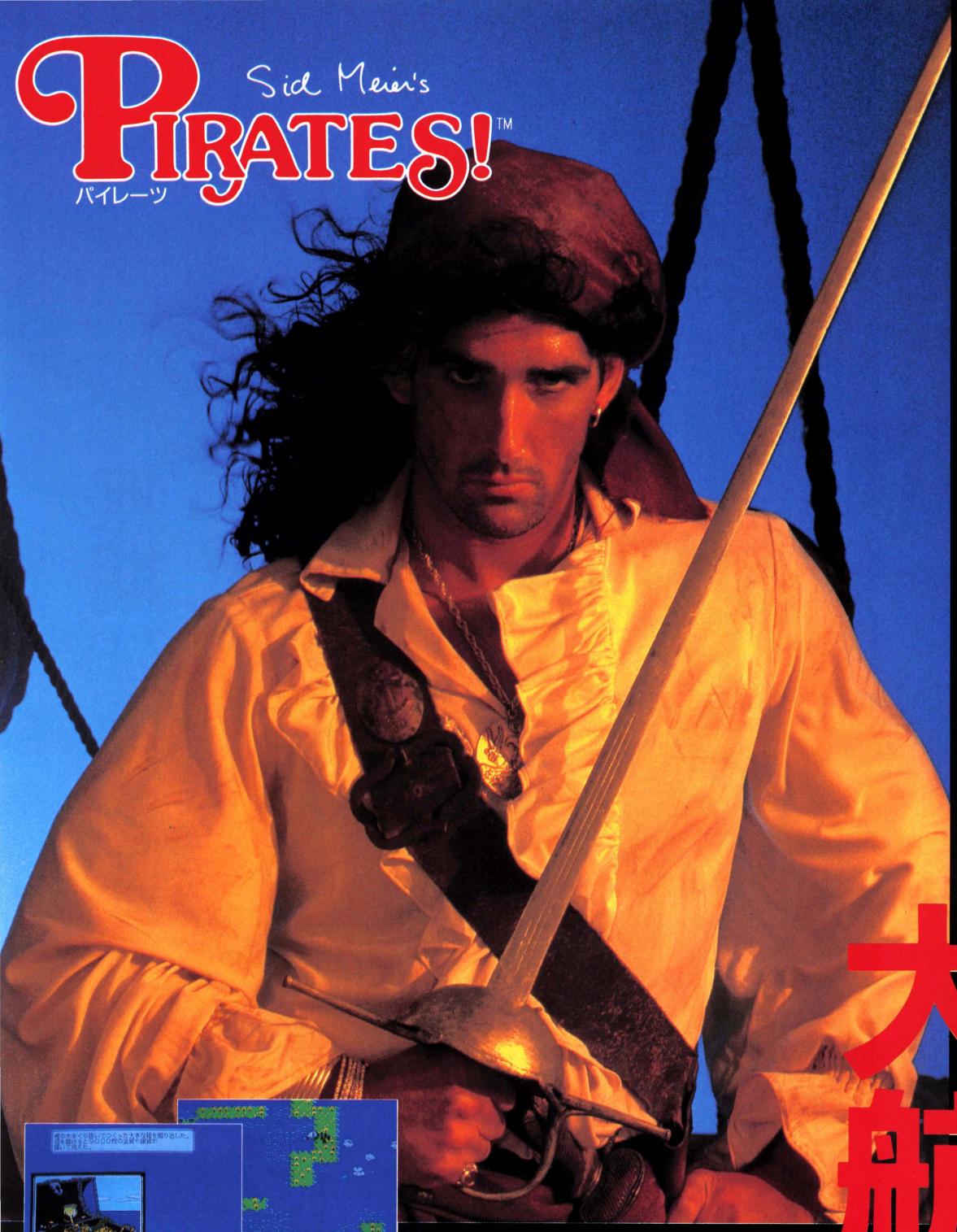
PC-8801mkⅡSRシリーズ
5″2D/3枚組　定価7,800円

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375(代) 振替／東京7-86044

Sid Meier's

PIRATES!™

パイレーツ



大航海。

——17世紀のカリブ海は、勇敢な男を育てた。

“パイレーツ!”の世界に入りこんだ貴方は、スペインの大海原に自分の勇敢さと名声を見ることになるでしょう。その生活には、土地、財産、階級、知識、家族、恋愛、信頼と裏切り、健康、花嫁、そして何よりも勇敢な貴方自身が必要なのです。このゲームはマイクロプローズが日本の皆様にお届けするアクションシミュレーション、ストラテジー、そしてロールプレイングゲームを一緒に詰めこんだ新しい経験です。**絶賛発売中¥9,800**

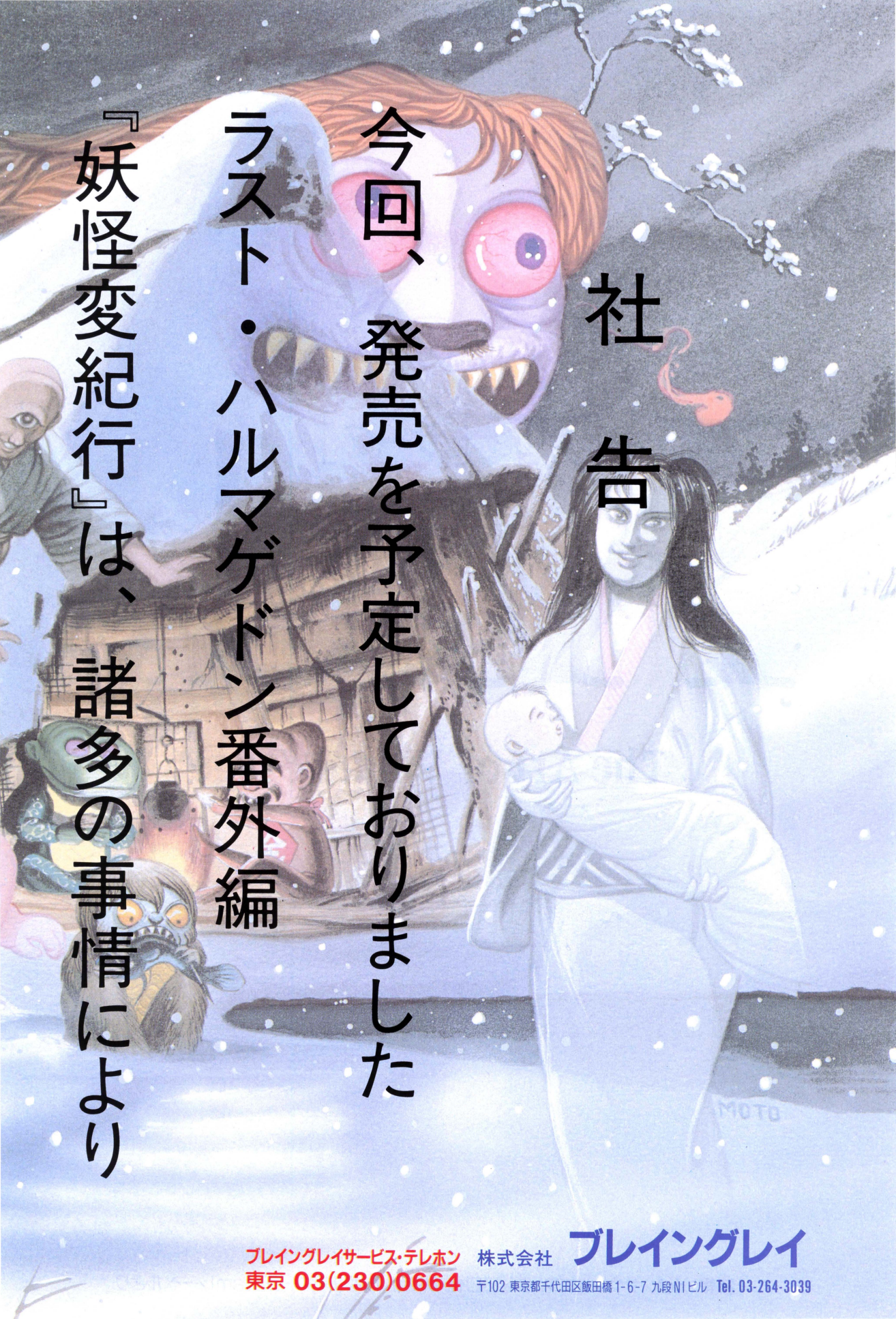
PC-9801 VM2以降(5 2HD 2枚組)●PC-9801 UV2以降(3.5 2HD 2枚組)

MICRO PROSE
SIMULATION ● SOFTWARE

マイクロプローズジャパン株式会社 〒183 東京都府中市若松町1-3-28 TEL:0423(33)7781 FAX:0423(33)7783

発売が、無期延期となりました。
発売をお待ちいただいた皆様に、
多大なご迷惑をおかけしました事を
深くお詫びいたします。

スタッフ一同



社告

今回、発売を予定しておりました
ラスト・ハルマゲドン番外編
『妖怪変紀行』は、諸多の事情により

ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664

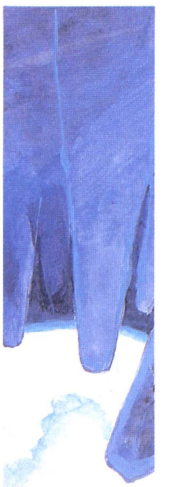
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039

Xak［サーク］

The Art of Visual Stage

特報：Xak サウンドエフェクトCD化 決定!! ㈱ポリスターDatamレーベルより

新化（しんか）。



視覚新論による視覚的表現(Visual Representation)。

今まで、限界だと思っていた事。

不可能とされていた事。

知らずにごまかされていた事。

それらすべてが、新開発「VRシステム」によって実現した。

進化の領域をはみ出した、まったく新しいRPG誕生。

きっと気づいていた人も多いはず、ゲームの世界って不思議なことばかり。大人も子供も、そしてモンスターもみんなよく似た大きさの2頭身。そして、よく似た行動パターン。ちょっと違うのはデカキャラくらいのもの。
木や岩など障害物には隣接できないし、影の付き方がとっても不自然など。数え上げたらきりがありません。

しかし、サークはそれらの不思議な現象をすべてVRシステムの開発によって解決したのです。VRシステムとは基本的には技術ではなく、論理に基づく視覚的表現方法です。サークの世界そのものをゲーム化したのではなく、描写したというものです。今まで不可能だとされていたその方法がゲームにまったく新しい世界感を創り出したのです。

大人は大人らしい、子供は子供らしい大きさや動きで、同一エリアに存在し、動いています。もちろん、モンスターも行動パターン豊富で独自の動きやスピードを持っています。動きの自然さ、均等なスケーリングは当たり前のことなのです。そして、広大かつ変化に富んだマップの数々。澄んだ湖、巨大な海、広く様々な地勢の地下ダンジョン、マグマ地帯等など。今までは、小さかったアニメーションサイズもぐーんとワイドになりました。

超現実的自然世界サーク、今まで限界だと思っていた事、不可能とされていた事、知らずにごまかされていた事。それらすべてを解決した、なんとも自然な気持ちよさ。

今まで、どこか不自然だったRPGの最大の欠点はこれだったのです。

マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

アドベンチャーゲーム

©小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ

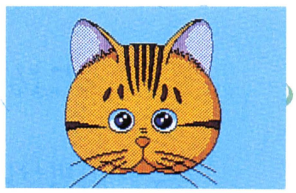
What's Michael? ホワッツ マイケル

★豪華オールキャストでお送りします!
★マイケルが踊ります!アニメ処理はもちろん特殊画面処理でお魅せします!
★ゲームの後もおまけのマイケル劇場でもう1度笑っていただきます!
★FM音源対応でBGMは「I Love Michael!?」etc…。

■新発売■
●PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
●PC-9801シリーズ……¥7,800

■バーコードナンバー■
●8801 5"2D:4988608 862533
●9801 5"2HD:4988608 861550
3.5"2DD:4988608 861444

FM音源対応



アドベンチャーゲーム

きまぐれオレンジロード ～夏のミラージュ～

©まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝

■新発売■
●MSX2 3.5"ディスク版……¥7,800
〈MSX2+対応〉

MSX2+ MSX2 S-RAM対応

MSX MUSIC対応FM音源(内蔵PSGにも対応)

■好評発売中■
●PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
●PC-9801シリーズ……¥7,800

■バーコードナンバー■
●8801 5"2D:4988608 842535
●9801 5"2HD:4988608 841552、5"2DD:4988608 841545
3.5"2DD:4988608 841446
●MSX DISK版:4988608 843440

FM音源対応
●オレンジ★ロード・ステッカー&カセットレーベル(4種)付

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇 ～さよなら、そして…～

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

■新発売■
●X68000スペシャル……¥9,800

■好評発売中■
●MSX2 3.5"ディスク版……¥7,800
●MSX2 ROM版(4メガロム)……¥7,800

MSX2 S-RAM対応

MSX MUSIC対応FM音源(内蔵PSGにも対応)
●FM77AVシリーズ……¥7,800
●PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
●PC-9801シリーズ……¥7,800
●X1シリーズ……¥7,800

■バーコードナンバー■
●8801 5"2D:4988608 822537
●9801 5"2HD:4988608 821854、5"2DD:4988608 821547
3.5"2DD:4988608 821448
●X1:4988608 823527
●MSX ROM:4988608 825804、DISK:4988608 825446
●FM77AV:4988608 824432
●X68000:4988608 826559

●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
●結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい

最新ソフト情報が聞ける インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

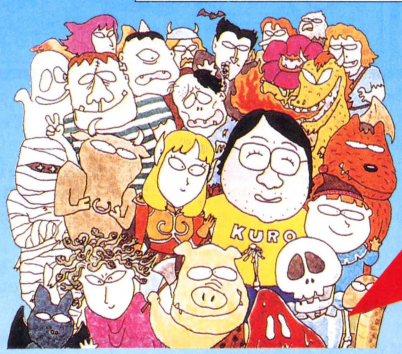
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

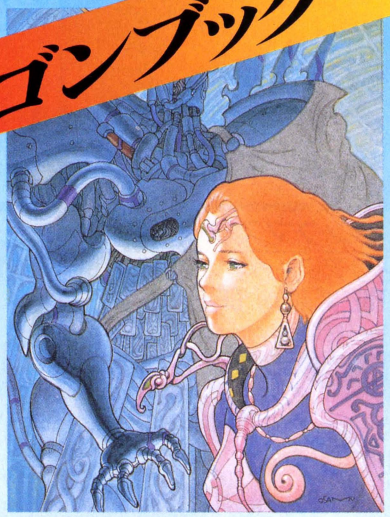
マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

'89春休み
ドラゴンブックフェア
PART.9

3月下旬より全国有名書店にて開催



ドラゴンブック

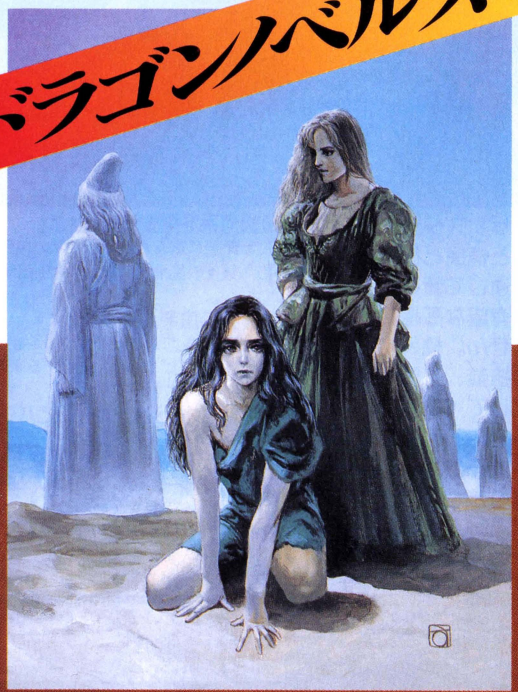


クロちゃんのRPG見聞録（けんぶんろく）

「月刊コンプティーク」に連載されたクロちゃんの
RPGエッセイが一冊に！

黒田幸弘著　　定価490円

ドラゴンノベルズ



ブラッド・ソード
シナリオ#3　悪魔（あくま）の爪（つめ）を折れ！

D・モリス／D・ジョンソン著
大出　健訳

〈生命の剣〉ブラッド・ソードを求めての冒険は続く！
一人から四人まで、気軽に遊べる簡単RPG！

定価620円

ダーク・ソード
1. 暗（くら）き予言の始まり

M・ワイス／T・ヒックマン著
鎌田三平訳

「ドラゴンランス戦記」の作者コンビが放つ
ファンタジー巨篇新シリーズ！

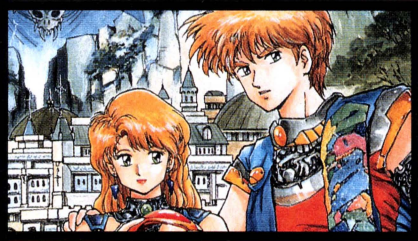
定価460円

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375代　振替／東京7-86044

リングマスター・シリーズ第二弾

RING MASTER Ⅱ

“リングマスターⅡ～永遠なる想い”は、ゴドランタ大陸赤道よりの高原地帯、ムルソン大公園を舞台に展開します。シナリオ1でリングナイトに昇格した君は、密命を帯びてムルソン大公園を訪れる。その国であなたを待ち受けていたものは、一体何か……？
リングマスターⅠ売れ行き好調につき、引続きさらにグレードアップしたリングマスターⅡを贈ります。



■シナリオ1よりグレードアップを!
前作よりゲームとしての完成度を高めました。より速く、より確実に、そしてより面白く！ホビージャパンは自信をもってこのゲーム、「リングマスターⅡ」をお勧めします。

■キャラクターが連続して使える!
シナリオの連続性を高めるため、シナリオⅠでプレイしたキャラクターをそのままシナリオ2でも使えるようにしました。もちろんシナリオⅠをもっていない人でも、新たにキャラクターを作成することによって、このゲームだけで単独でプレイすることも可能です。

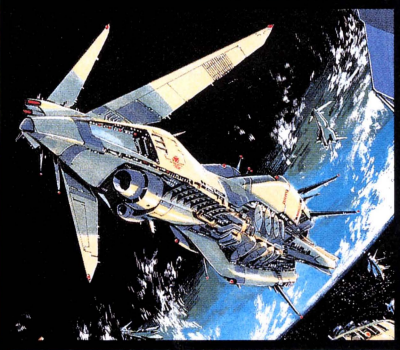
■真実味あふれた会話を楽しもう
RPGとしては初めて人工無脳を搭載、キーボードを通じてコンピューターと会話が楽しめる！

■精密な戦闘システム
キャラクターの精神面、疲労度、左手の能力、武器、防具に対しての習熟度など緻密に設定。しかしプレイは簡単そのもの。

リングマスターⅠ
フィリアス・ノギスの暗雲
THE SHADOW OF FILIAS
只今好評発売中！　価格7,800円

入魂の新作!
二大ゲームへの
挑戦!!
今春発売！　価格7,800円

■対応機種　PC-9801シリーズVM以降の機種。
(UV等の3.5インチ版も同時発売)
要MS-DOS。メモリは640KB必要です。
PM音源対応、価格7,800円



REACH FOR THE STARS
SFゲーム／銀河をこの手に
リーチ　フォーザ　スターズ

リーチ　フォーザ　スターズは銀河を舞台とする探検と植民と征服のゲームです。ゲームを通じて新しい星系を探査し、もっとも有望な惑星に植民しなければなりません。植民星は国防、研究開発、人口の扶養、工業発展に必要な資源を生み出してくれます。また、確実にせまりくるであろう異星人の脅威に効果的に対処するための軍事的政策も展開せねばなりません。

■銀河系を探査、開発せよ!
工業資源に富んだ惑星、人間の植民しやすい惑星、数々の星系を探査し、大恒星間帝国を建設せよ！

■最強の思考ルーチン!
様々な局面を想定した最強のコンピュータ思考ルーチン。コンピュータの支配する帝国を出し抜くのは君の戦略と戦術次第だ。

■豊富なオプションルールとバリエーション
異星人の襲来、超新星、自然災害、さまざまな状況が楽しめ、慣れるにしたがって初級から上級まで3段階のルールで新型航宙艦の開発、海兵隊の動員など多くの要素が導入される。

■抜群のプレイアビリティー!
1人から4人まで遊べます。またマウス1つですべてのプレイができるすばらしい操作性。

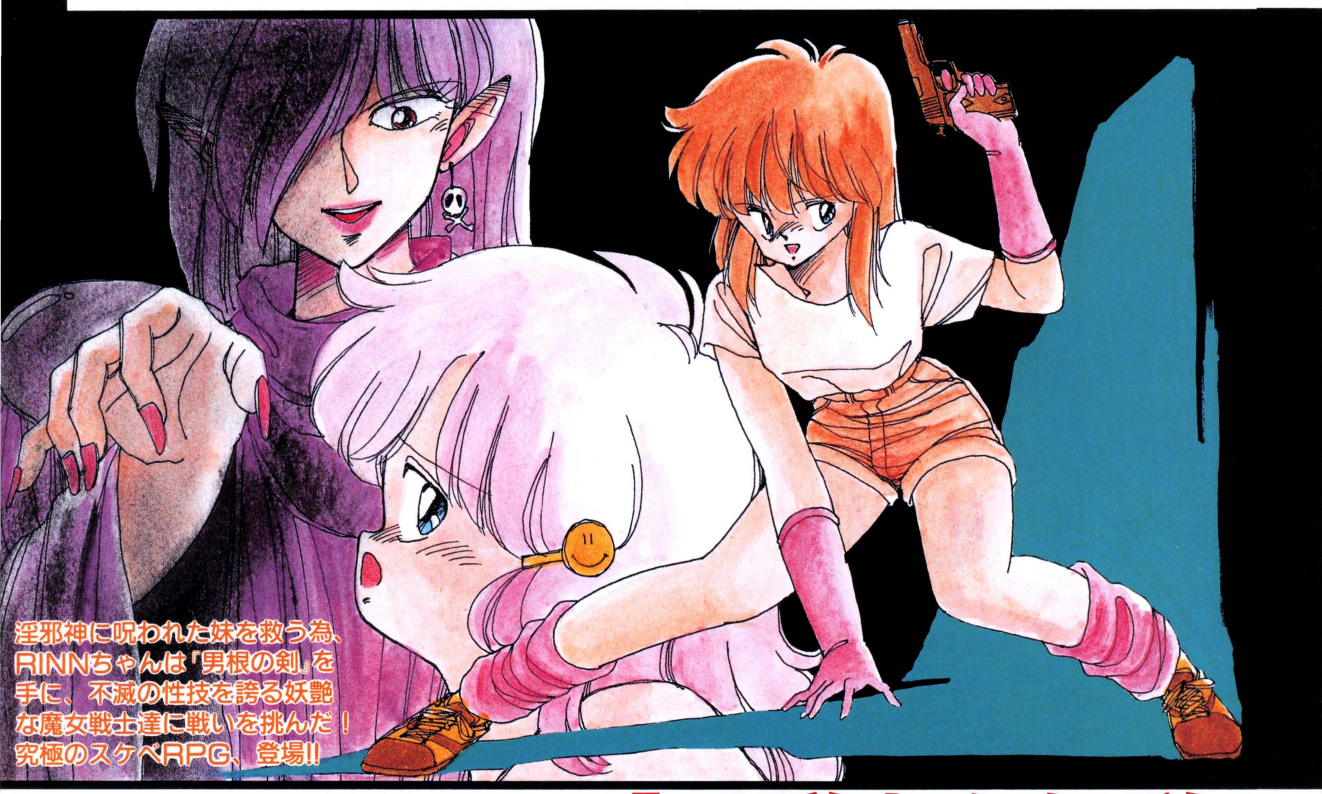
■対応機種　PC-9801VM以降　価格9,800円
■メディア　5"-2HD、3.5"-2HD
プレイにはMS-DOSとバスマウスが必要です。

※ロールプレイングゲーム(R・P・G)はホビージャパンの登録商標です。

発売元・株式会社ホビージャパン
〒151　東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5　☎03(354)9341(代)
Hobby JAPAN

SERIES 4

もりばやし♥りんご いよいよ登場!!



淫邪神に呪われた妹を救う為、RINNちゃんは「男根の剣」を手に、不滅の性技を誇る妖艶な魔女戦士達に戦いを挑んだ！究極のスケベRPG、登場!!

少女探偵RINNちゃんの事件簿 『電脳少女伝説』

¥6,800　4月発売予定（発売が遅れておりますことをお詫びいたします）

SERIES 1 『私立探偵マックス』～潜入!! 謎の女子校～

原画：富士参號
¥6,800　発売中

女の子をコマさないとESPが使えない××な設定と、その女の子がすんごくかわいいって、大評判の作品。Hソフトファンなら、これをやらなきゃ何も語れない！絶対㊎お奨め品です♡

SERIES 2 『サッちゃんの大冒険』

原作・原画：緑沢みゆき
¥5,800　発売中

コミックで人気の『サッちゃん』がゲームに登場！ 糸ひきサッちゃんのインラン大冒険はオリジナルシナリオだから初めてでも安心よ。

SERIES 3 『あずさ108事務所』

原作・原画：IBUKI NOBUTAKA
¥6,800　発売中

私立探偵のイカした姉貴・峰あずさ。女子校の暴行事件に乗り込んだけど、なぜかみんなに迫られて。ヤラない訳にはいかないわよね。

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号　東京3－056150　　加入者名　アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留より手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数、C4係」を忘れずにご記入下さい。
■送料は無料です。

■対応機種（全ゲームとも）
PC-9801シリーズ（旧98、U、UII、LTを除く。要640K）＊MS-DOSのVer.2.11以上が必要です
PC-8801シリーズ（SR以降、VA可）
純正品以外での作動は保証できません。

AGUMIX
アグミックス
〒160　東京都新宿区坂町28番地　新倉ビル501
PHONE 03-358-4862

プライベート・スクール
PRIVATE SCHOOL
ADVENTURE
な、なんとドキドキシャッターチャンス。のデータ集をお持ちの方は、
別の楽しみ方もできます。(なにが起こるかは…お楽しみに。)
98版はマウスにも対応。
多彩な美少女達が総出演!!
PC8801SR以降対応(3枚組)
PC9801シリーズ(5"2HD)
(3.5"2HD)(各2枚
平成元年3月13日 98版88版同時発売。定価¥6
最大なメニューウィンドウ画面。
アイコン、DOS変換(ムズかしい)
超!超!美しいグラフィックが存分に楽しめます。
ストーリーもしっかり、本格的なアドベンチャーです。
通信販売をご希望の方は
●現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の
エルフまでお送りください。
●郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機種
メディアを明記の上、口座番号
東京1-405620
エルフまでお申し込み下さい。
企画・制作・販売
élf
エ・ル・フ
東京都世田谷区松原1-56-19 サンドエル松原1307

緊急情報!!

4月初めカセットブック発売決定

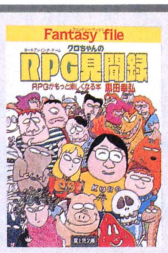
知られざるエピソードで送る『ロードス島戦記――眩惑の魔石――』乞御期待!!

パソコンゲーム・サウンドのレコード化も決定!!
4月ビクターより発売!

クロちゃんの
RPG見聞録
黒田幸弘
富士見ドラゴンブックシリーズ
富士見書房
文庫／定価490円3月上旬発売

面白く読んで、役に立つ情報満載のRPGエッセイ!!

'86年1月号～'87年9月号で連載した「クロちゃんのRPG講座」が一冊にまとまった!
クロちゃんが実際のプレイで経験した、おかしなエピソードを盛り込みながら、豊富な知識を折りまぜ、RPGの面白さ、醍醐味、興味深さをつづったスーパー面白RPGエッセイ集!!
加筆部分もたくさんあってファン必読の一冊!



絶賛発売中!!

①「失われたタリスマン」 吉富昭仁

②「紅玉の謎」 八雲ひろし

以下続刊!!

「不老長寿の水」 迎 夏生
「盗族たちの塔」 久保田真二
「天の神々たち」 真鍋譲治
「メデューサの首」 豊島U作
「呪われたオアシス」 沢田 翔

ズ、ついにコミック化!!

「暗黒の魔道士」
（羽衣翔）より

全巻に巻末特別付録つき!!

●特別付録小説

「ソーサリアン創世記」

松枝蔵人・著

米田仁士・イラスト

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

今月はかなり順位の変動があった。上位はファルコム陣が固め、下のほうでは新顔がゾクゾクと登場、活躍が期待されている。季節の変わり目はランキングの変わり目といったところかな？

Soft Top 20

⇧急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
↑ 1	2	ソーサリアン	日本ファルコム	
2	1	イースⅡ	日本ファルコム	
↑ 3	4	イース	日本ファルコム	
↑ 4	5	三國志	光　栄	
5	3	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
↑ 6	7	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	
⇧ 7	—	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
↑ 8	9	信長の野望・全国版	光　栄	
9	6	ウィザードリィ	アスキー	
10	10	スーパー大戦略	システムソフト	
11	8	ハイドライド3	T&Eソフト	
⇧ 12	—	スナッチャー	コナミ	
⇧ 13	—	サイオブレード	T&Eソフト	
⇧ 13	—	水滸伝・天命の誓い	光　栄	
⇧ 15	—	プロ野球ファミリースタジアム	ゲームアーツ	
16	11	マスターオブモンスターズ	システムソフト	
17	14	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	
↑ 18	—	ウィザードリィ4	アスキー	
↑ 18	—	エグザイルⅡ	日本テレネット	
20	15	サバッシュ	ポプコムソフト	

 イラスト／迎夏生

今月のランキング解説

やったぁ、再びファルコム１～３位を独占！　しかも『ソーサリアン』がまた１位に返り咲き！　これは、追加シナリオを含んだ結果ということで、シリーズものの強みを見せつけてくれたというところかな。また、この１位は「ソーサリアン・システム」の完成度の高さも物語っていると思う。あらゆる状況に対応できる、その許容範囲の広さはいままでに類を見ないほど優れていて、知らず知らずのうちにプレイヤーをその世界に引きずり込んでしまう。そういった意味で、『ソーサリアン』は「どこから見ても」すばらしいゲームということができるだろう。いままでに追加シナリオが３本出ているが、もっともっと続けてほしいというのが本音だね。

さて他のランキングを見てみると、どんどん新顔が増えているようだ。たとえば『スナッチャー』や『サイオブレード』、期待株で紹介している『水滸伝』『ファミリースタジアム』などなど。これからの活躍もまだまだ期待できそうだね！

ソフトハウスサイドから

TOP 1

シナリオ集３作も出て、ますますソーサリアン・ワールドは広がりました。きみはどのシナリオが好き？　感想聞かせてね。（日本ファルコム・竹林さん）

TOP 2

『イース』『イースII』ともに長く皆様に愛してもらえてることは本当にうれしいとスタッフ一同感じております。（イースに続く）

TOP 3

ゲームとしてだけでなく映画や小説のような感動を残せるものをつくり続けたいと思っています。これからも応援して下さい。（日本ファルコム・竹林さん）

総得票数	得票数
3099	317
3582	302
1844	136
1151	111
525	85
848	73
69	69
430	68
824	63
890	50
1290	46
40	40
37	37
37	37
27	27
158	18
48	17
16	16
16	16
47	14

今月の期待株

水滸伝・天命の誓い（光栄）

先月に続いて、今月は同じ光栄の『水滸伝』だ。コンプティーク読者の中には、『水滸伝』という名前はよく耳にするけど、実際の内容はよく知らないという人がけっこういると思う。でも、原作を読んでないとあとの展開にうんぬんということはないし、読んでなくても十分に感情多入ができるから安心してほしい。

▲中国の古きよき時代、仁侠のかおりが漂ってくるぞ

さて、おおざっぱなストーリーはというと、中国全土に散らばっている男たちが、身を立てて名を上げて、悪に染まった政治家たちを倒しにいくという、まさに英雄伝説そのもの。しかし、事はすんなり進むほど甘くはなく、犯罪者のぬれぎぬを着せられてしまったり、あちこちで抗争が起こったりと、それはそれは四苦八苦の物語なのだ。

こういう感じなので、実際のゲーム展開も『三国志』の戦闘ビシバシタイプではなく、どちらかというと『維新の嵐』のように仲間ズリズリ引き込みタイプなんだよね。

いままでＳＬＧは戦闘が命だと思われる風潮があったようだけど、こういやたタイプのＳＬＧの出現で、その考えが覆されつつあるようだ。

また『維新の嵐』にも言えたことだが、キャラクターの個性がかなり前面に押し出されていると思う。どのキャラを見ても、忘れられない独特の魅力と個性を持っている。やればわかる！

Soft Sales Top 20

今、どんなソフトが売れてるの？　このデータを見れば、
人気ソフトの傾向がバッチリだぞ。『事情通』も参考せよ！

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	1	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	PC88SR	9800～12300円（5D）
2	3	スーパー大戦略	システムソフト マイクロキャビン	PC98,PC88SR,X1t,X68000 MSX2	8800円（5D,3.5D,R）
3	10	水滸伝・天命の誓い	光　栄	PC88SR	9800～12300円（5D）
4	2	ピラミッド・ソーサリアン	日本ファルコム	PC98,PC88SR/VA, X1t	3800円（5D,3.5D）
5	13	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98,PC88/VA,MSX2, X68000,X1,FM77AV	6800円（5D,3.5D）
6	7	マイト アンド マジック2	スタークラフト	PC98,PC88SR/VA, X1,FM77AV	9800円（5D,3.5D）
7	12	ゼビウス	ナムコ	MSX2	6800円（R）
7	6	大海令	アートディンク	PC98	12800円（5D,3.5D）
7	17	ティル・ナ・ノーグⅡ	システムソフト	PC98	9800円（5D,3.5D）
10	8	スナッチャー	コナミ	PC88SR,MSX2	8800～9800円（5D,3.5D）
11	—	アドヴァンスト ファンタジアン	クリスタルソフト	PC88SR	7800円（5D）
11	—	ソーサリアン	日本ファルコム	PC98,PC88SR/VA, X1t	9800円（5D,3.5D）
13	—	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	PC98,PC88SR,MSX2, X1,X68000	7800～9800円（5D,3.5D）
14	—	ゴーファーの野望	コナミ	MSX	5800円（R）
15	—	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	デービーソフト	PC98,PC88SR,MSX2, X1t,X68000	7800円（5D,3.5D）
16	18	サイオブレード	T&Eソフト	PC88SR,MSX2,X1t, FM77AV	8800円（5D,3.5D）
17	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	PC98,PC88,MSX,X1, FM7	6800～7800円（5D,3.5D,R）
18	4	ウィザードリィ4	アスキー	PC98,PC88,X1,FM7	12800円（5D,3.5D）
19	14	ヴェイグス	ゲームアーツ	PC88SR	7800円（5D）
20	—	デス・ブリンガー	日本テレネット	PC98,PC88VA	9800円（5D,3.5D）

じじょーつー通信

SOFT EXPRESS

日に日に暖かくなり、ゲームのしやすい季節に!?

RPG

予想されていたとおり、『ティル・ナ・ノーグⅡ』がランク・インしてきた。やはり「シナリオ・ジェネレータ」というシステムが『Ⅰ』に引き続きウケているようだ。また『Ⅰ』とのつながりもかなりしっかりしているので、『Ⅰ』をプレイした人なら納得できるつくりになっていると思う。もちろんいきなり『Ⅱ』から始める人でも、前作のあらすじみたいなものをかなり明確につかむことができる。

ここでちょっと続編のあり方について分析してみると、ふたつの種類に分けることができる。ひとつはキャラを移動させるもの、つまり前作を持っていないとできないものと、シナリオのみつながっているものとがある。ゲームのつくり方が難しいのはもちろん後者。続編から始める人のことも考えなくちゃいけないからね。このゲームは後者の代表作ともいえるだろう。

1	ピラミッド・ソーサリアン
2	マイト アンド マジック2
3	ティル・ナ・ノーグⅡ

SLG

今月のＳＬＧ部門は、はっきりいって驚いた。なにが驚いたって、２位につけている『スーパー大戦略』の勢いにはすごいものが感じられる。

今回の『スーパー大戦略』は、ＭＳＸの割合が非常に高いわけなんだけど、その結果がコレ！　ＭＳＸユーザーのパワーがいかに高いか、ひしひしと伝わってくるようだねぇ。

ユーザー数が多いということもあるけど、ＭＳＸでこれだけのランキングまでもってくるというのは、やはりゲームそのものの移植完成度がかなり高いからだよね。機種の性格上考えたりするとき時間がかかってしまうけど、グラフィックなどがうまくＭＳＸに合わせて描かれているため、雰囲気はほとんどそのままといっていい出来だ。

３位の『大海令』みたいに、16ビットでバリバリというゲームもいいけど、まだまだ８ビット機もがんばってるぜ。

1	信長の野望・戦国群雄伝
2	スーパー大戦略
3	水滸伝

ACT

先月２位だった『ゼビウス』が、ガチッと１位を獲得。ナムコの実力がＭＳＸ２でも発揮され始めてきたということで、ユーザーは楽しみのタネがまたひとつ増えたというところだろう。

しか〜し、実力者はほかにも潜んでいるぞ。そう、２位にぴったりつけている『ゴーファーの野望・エピソードⅡ』（長いなぁ）だ。なにを隠そう、このゲームはＭＳＸ『グラディウス』のシリーズ第５弾なわけで、その実力のほどは実証ずみだね。それが以前にも増した「とんでもなさ」を備えて登場したとあれば、ＭＳＸユーザーは黙っちゃいられないよね。

この２本のゲームを見ていると、「ああ、ＭＳＸを持っていてよかった」とつくづく感じるのであった……。

３位の『ヴェイグス』はいまのところＰＣ88のみだが、それでもこれだけがんばっているのはすごいことだね。

1	ゼビウス
2	ゴーファーの野望・エピソードⅡ
3	ヴェイグス

AVG

今月のＡＶＧは未来派ＳＦ-ＡＶＧの一騎討ち。さらにどちらもウリはかっこいいアニメーション。どちらも捨てがたいので、迷ってしまったら、両方買ってしまおう！

1	スナッチャー
2	サイオブレード
3	―――

ETC.

ダントツ人気の『テトリス』。アーケード版にも移植されているが、パソコンとはシステムが違うよね。あれ、じつは本家ＩＢＭ-ＰＣと同じシステムなんだよ。知ってた？

1	テトリス
2	ディスクステーション第2号
3	―――

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎ 03-253-2111	●J&P渋谷店	☎ 03-496-4141	●ユニード・ショッパーズ	
●西武池袋		●J&P町田店	☎0427-23-1313	ダイエー福岡	☎ 092-721-5411
コンピューターフォーラム	☎ 03-981-0111	●LAOX新宿店	☎ 03-350-1241	●カボ福岡店	
●LAOX		●カトー無線	☎052-264-1534	マイコンセンター	☎ 092-714-5155
コンピューターメディア	☎ 03-253-1341	●パソコンショップシグマ	☎052-251-8334	●電巧堂チェーン	
●富士音響	☎ 03-255-7846	●コンピューター	☎	山形七日町本店	☎0252-22-1055
●COM	☎ 03-251-1523	専門店テクノ	☎052-581-1241	●Pic	☎0252-43-5135
●SHINKO	☎ 03-255-0450	●ベスト電機		●ロケット千葉店	☎0472-47-0050
●J&P八王子そごう店	☎0426-26-4141	マイコンコーナー	☎092-781-7131		

【欄外インフォメーション】Ｊ＆Ｐ町田店では３月18日(土)〜４月９日(日)の日程で開店５周年記念イベントが行われます。「３次元ＣＧ展覧会」や「パソコンＭＩＤＩシステムライブ」「マッキントッシュ実用セミナー」「富士通ＦＭ-ＴＯＷＮＳ発表会」等催し物いっぱい。詳しくは店頭にて。

番外編

Soft House Today

語学優秀国際マラソン隊
海を越えてアメリカ、ラス・ベガスへ

ソフトハウスミニマラソン

ゲーム・ソフト関係は、Nintendo一色!!

〝ハローハロー!!　デスイズComptiqのエディターがFromラス・ベガスだ。ナウWeルッキング、ザ・ショー。つってもキレイなシスターがダンスのShowじゃあなくって、コンシューマー・エレクトロニクス・ショー(CES)!!〟

この程度の語学力を身につけた、我々国際マラソン隊は、The Day of昭和の最後にアメリカへ向けて飛び立った。

一夜明けて、ベガスのCES会場。全米の家電関連メーカーが勢揃いする見本市……といってもSONYだTOSHIBAだと、見慣れたロゴが並んでいる。そんなメイン会場を突っ切って、コンピュータ・ゲーム関係の会場へ。

そこで我々が見たものは、サンゼンと輝く〝Nintendo〟(訳して任天堂)のロゴだった。アメリカ向けファミコン(ＮＥＳ)の大ヒットにより、全米ビデオゲーム市場で75%のシェアを占める任天堂。去年のクリスマス商戦では、長年破られなかった不滅のバービーちゃん人形の売り上げ記録を更新、全米No.１ＴＯＹの地位を獲得してしまったのだ。さらに瞬間的なフィーバーぶりも、あのキャベツ畑人形をしのぐ勢いだという。

▲新作ソフト、周辺機器の発売が目白押しの任天堂ブース

そんなわけでゲーム・ソフト関係の会場はNintendo一色。アミガもアタリもＭＡＣもＩＢＭ-ＰＣも、会場の隅でさびしそうにしていたのである。

ソフトハウス伝言板

アスキー
ファミコン用に『ウィザードリィⅡ』というのを出したんですが、これはシナリオ3のことです。で、これの発売を記念し、3月末から東京、横浜、名古屋、大阪のデパートでイベントをやる予定です。くわしいことは03-498-0090ウィズ事務局まで。

アーテック
そろそろ『ダークレイス』の製作にも熱が入ってきました。ところで、『ディガンの魔石』MSX2版はもうＰＬＡＹされたでしょうか？…まだだったら、さっそくためしてみてください。今までのソフトとは、ちょっと違いますヨ！　よろしくね！

アートディンク
『大海令』ユーザーの方の熱い要望に応えて、『大海令追加シナリオ』の発売が、ついに決定しました!!　やったネ！
内容については、まだナイショ。くわしくは来月号のコンプティークで紹介したいなと思っているのでご期待ください。

アルシスソフトウェア
全国のＸ68Ｋユーザーの皆さんに朗報。お待たせしている『スタークルーザー』、４月上旬に発売されます。内容は大きく変更されX68K版として満足のいくものにしたいと、スタッフ一同がんばっています。PC98版(5"２HD、3.5"２HD)も大好評発売中です。

ウインキーソフト
現在ゲーム制作スタッフを募集しています。仕事のできる人、常識のある人、ガッツのある人、大阪近在で通勤できる人を探しています。プログラマーは最低１機種のハードとアセンブラを理解していること。イラストレーター、アニメーターは作品を持参すること。

ウルフチーム
やっとわれらウルフは引っ越しをしました。場所は早稲田！　竣行したばかりの真新しいビルがオフィスなんである。思えば『MID・GARTS』PC98が発売されて６日たらず１月20日のことである。今ウルフではオフィスも変わって心機一転、新作の開発に大忙しです。

エス・ピー・エス
開発室にあるMIDIインターフェイスを付けたX68Kは、もっぱらMT32の代わりに『みゅ～じくん』の音源としてこき使われています。音色がぜんぜん合わないからどんな音が出てくるかわからない。このスリルがたまりませんわ。

エニックス
PC98版『森田将棋Ⅱ』の発売が決定しました。思考ルーチンの改良によりコンピュータの強さは前作より数段アップ。対局・棋譜のセーブ、ロード、詰将棋、通信機能etc。将棋の学習・研究にも最適です。３月中ごろ発売予定です。詳しくは広告等で…。

クエイザーソフト
『どろろ』の開発地獄から、みんなが立ちなおったところ、社内には「ろおるぷれいんぐげえむ」の話がもちあがっていた。内容は現在のところほとんど決まっていないが、PC88SR用で、今年の秋から冬ごろにかけて発売の予定。ご期待ねがいたい。

クリスタルソフト
いよいよ『クリムゾンⅡ』だ。みんなに見てもらいたいところがいっぱいある。５人のキャラクターによる５本のシナリオ、全員が集まる第５話での感動、ウィンドウから飛び出すオリジナルモンスターたち、パワフルなステレオＢＧＭ、などなど。布製マップもつくよ。

クレスト
Ａ君からカゼをうつされました。毎日うがいをしているので、すぐ直りましたけどね。
ところで、いま『デリンジャー』のデバッグ中です。この号が出るころには発売になっているハズです。もうすぐ『私鉄沿線殺人事件』のデバッグにも突入です。

呉ソフトウェア工房
PC98版、『ファースト・クィーン』が完成して、ほぼ１カ月。休む間もなく新作のスタート。今度のゴチャキャラは、さらにゴチャゴチャしそうなカンジ。舞台はやはりファンタジーになるのかな？
Ｐ.Ｓ.『ファースト・クィーン』には3.5インチ版も出てますよー。

ロード・ブリティッシュ発見。ウルティマⅥは？

任天堂ブースには、ＮＥＳ参入のソフトハウス36社が集まっている。この中には日本のソフトハウスに加え、ブローダーバンド、アクティビジョンといった有名米ソフトハウスも含まれている。そんな中にあって、ひときわ人気を集めていたのが、ＮＥＳ版『ウルティマ』を発売するＦＣＩのブース。あのロード・ブリティッシュが、プロモーション用の芝居を演じていたのだ。

さっそく我々は自慢の語学力を駆使して、インタビューを試みた。

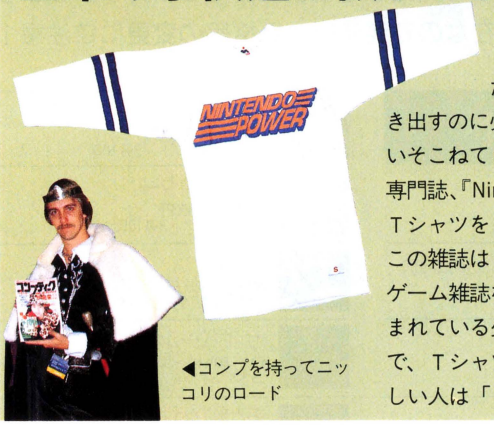
〝ハーイ、ウルティマⅥドーデスカ？〟

〝オー！　クリスマスまでには完成、来年の春にはプレイしてもらえると思うよ。Ⅵにはね、ニュー・ハイ・インテリジェンス・クリーチャーが出てくるんだ。彼らは自分たちの社会を持っているんだ。おもしろくなりそうだよ。〟

さすがの我々もこれだけ聞き出すのが精いっぱい。マルチ・エンディングがペラペーラで、成功と失敗がペラペーラとも言っていたけど、ま、いいか。それではこの辺で、See You Again!!

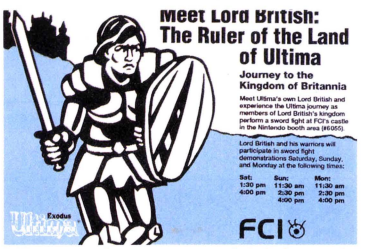
プレゼント

全米の子供達が欲しがるＴシャツだ!!



◀コンプを持ってニッコリのロード

面目ない。せっかくロード・ブリティッシュに会えたのに、ゲームのことを聞き出すのに必死で、プレゼントをもらいそこねてしまった。でも、ＮＥＳの専門誌、『Nintendo Power』のロゴ入りＴシャツをもらってきたから許して。この雑誌は『㊙ファミコン』のようなゲーム雑誌なんだけど、全米で最も読まれている少年向け雑誌なんだって。で、Ｔシャツを２名にプレゼント。欲しい人は「ＮＥＳ・Ｔシャツ係」まで。



▲ロード・ブリティッシュに会おう！　のビラ

▲自ら王様のコス・プレ？　で熱演

ゲームアーツ

ゲームアーツは、なんと、今月で創立５年目を迎えました。現在、ユーザーの皆さんの立場に立ったゲームづくり・サポートを目標に、プログラマーおよびサポート係一同頑張っています。６畳１間のアパートから始まって、はや４年。これからも頑張るぞォ!!

光　栄

３月の光栄は、怒涛の勢いで移植ソフトが連続発売される予定です。Ｘ68Ｋ『蒼き狼と白き牡鹿・ジンギスカン』に続いて、待望の『信長の野望・戦国群雄伝』、『水滸伝・天命の誓い』ＰＣ98シリーズ、Ｘ１ｔ用も発売されます！　お楽しみに！

工画堂スタジオ

『シュヴァ』と『時空』が発売されて３カ月が経過！　すごい人気だ。実は私、まだ『シュヴァ』が終わらない。これだけ多くの人が遊んでいる人気商品が終わらないでほったらかしてあると、流行に乗り遅れたような気がする。まだの人、今のうちに買わないと知らないよ！

コスモス・コンピューター

この春、ちょっとSFな気分のあなたにぜひお試しいただきたいのが、SLG＋RPG『ウォーニング』!!　大宇宙をつき進む巨大な宇宙船と激しいバトルを展開する機動兵器群は、ファンタジックだった心に新たな刺激と安らぎ(？)をお約束します。好評発売中！

コナミ

『ゲームコレクション番外編』を買いましたか？　レトロゲームは言うまでもないけど、特別企画の一発ゲーム。これがけっこうオモシロイ。『つるりんくん』なんていきなりドーンと出てきて単純なんだけどすっごくムキになっちゃって…　ゲームの原点はこれだ!!

ザインソフト

大好評の『トリトーンファイナル』に続いてX68K『雪の国クルージュ』の発売が近づいてきたぞ！

謎・謎・謎のアドベンチャー。もちろんX68Kの機能をフルに生かした絶対の自信作！　MSX2版の移植ソフトもすぐあとに予定しています。今しばらくお待ちを！

ジー・エー・エム

ジー・エー・エムが平成元年に放つ新作ＷＳＬＧ『バトル』は、音楽満載の超大作！　乞うご期待!!　Ｐ.Ｓ.今度のゲームには昼と夜の区別があるが、ジー・エー・エムには昼も夜もない。「月月火水木金金」などまだ甘い。ドリンク差し入れ大歓迎！

システムサコム

ＭＳＸ２専用アクションゲーム『幽霊君』が、いよいよ発売されます。それと、PC88SR用『プロヴィデンス』、『ヴァルナ』、X68K用『ソフトでハードな物語Ⅱ』と、新作がゾクゾクと出る予定です。移植は、『ＤＯＭＥ』のMSX2が近日発売です。

システムソフト

NEWS：大戦略シリーズの最新『大戦略Ⅲ』現在制作中！
新システムの導入により、イメージも一新されます。ご期待下さい。
TOPICS：『＄ＧＲＥＥＤ』（アバロンヒル社）は、６つのダイスの組み合わせで点数を競うゲーム。６ダイスの揃った時は、快感です。

ジャスト

カゼがはやっています。みなさんも注意してくださいね。社内でもふたりダウンしてしまいました。しかし予定ソフトは出しますので、ご安心くださいね。現在は『天使たちの午後・Ⅲ』に向けて着々と作業を進めています。みなさん、ご期待ください。

シンキングラビット

おかげさまで『ザ・マン・アイ・ラブ』Ｘ68Ｋ版好評発売中です。ありがとうございました。
最近特にパズルゲームがまた受けているようです。ブームにあやかって、あの『倉庫番』を復刻しようかななんて考えています。今までの欠点を克服した完璧板。

スキャップトラスト

そろそろ卒業入学シーズンですね。今年受験で少しゲームをひかえていた君たちは、春休みも重なってやりたいほうだいだネッ！　でも、まだ寒い日が続きそうなので、カゼなどひかず楽しい春休みを過ごしてくださいネ！

「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

ソフトエキスプレス最前線！

新作&移植ソフトの先取り情報紹介

「伝言板」にご協力いただいている全48社の新作&移植ソフト情報、今月も3月8日以降の発売予定をまとめてご紹介しましょう。なお情報は2月15日現在なので発売日・価格等の変更にご注意！

新作ソフト

WSLG アスガルト
PC9801・7800円 価格未定
ポニーキャニオン　4月21日

AVG インビテーション　影からの招待状
FM-TOWNS・9800円
データウエスト　3月初旬

AVG ヴァルナ
PC8801SR・7800円
システムサコム　4月予定

RPG XaK　(サーク)
PC9801,PC8801・価格未定
マイクロキャビン　4月予定

RPG エメラルド・ドラゴン
PC9801,PC8801SR・価格未定
バショウハウス　5月予定

AVG Gaudi ～狼達の凱歌～
PC8801MR（2HD）・価格未定
ウルフチーム　4月中旬

WSLG 銀河英雄伝説
PC9801,PC8801SR・各8800円
ボーステック　4月14日

RPG クリムゾンII
PC8801SR・7800円
クリスタルソフト　3月10日

RPG クレアスター
PC9801・9800円
ボーステック　3月10日

ACT 魂斗羅
MSX2・5800円
コナミ　4月予定

ACT サイバーシティ
FM-TOWNS・9800円
日本テレネット　3月中旬

AVG 白と黒の伝説（百鬼編）
PC98,PC88,MSX2・各7800円
ソフトスタジオWING　発売日未定

RPG 時空の花嫁
PC9801,MSX2・価格未定
工画堂スタジオ　4月予定

SLG 実戦ビリヤード
PC9801・7800円
パック・イン・ビデオ　3月21日

ACT スタートレーダー
PC8801SR・8700円
日本ファルコム　3月23日

RPG ZOIDS 2 ～ゼネバスの逆襲～
MSX2・価格未定
東芝EMI　7月予定

RPG ダークレイス
PC9801V・価格未定
アーテック　4月下旬

WSLG 大海令追加シナリオ
対応機種未定・価格未定
アートディンク　発売日未定

WSLG 大戦略III
PC9801シリーズ（9801とUを除く）・価格未定
システムソフト　4月予定

SLG 釣りキチ三平・釣り仙人編
MSX・8200円
ビクター音楽産業　3月末

SLG テストドライブ
PC9801,PC8801・6800円
ポニーキャニオン　3月21日

AVG 展望台
PC9801・価格未定
ビクター音楽産業　4月上旬

AVG D.C.コネクション
PC9801・価格未定
リバーヒルソフト　3月下旬

引き続き、「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト

アメリカでコーヒーを飲みにレストランとかに入ると、カウンターのむこうのガラスケースには、それはおいしそうなケーキが飾られている。つい注文してしまうのだが、もう何というかひとくち食べただけで頭が痛くなるほど甘いのである。何度でもだまされる私はアホだ。

ソフトスタジオWING

今月は東京に行くぞ～!!　3月10日から始まる富士通フェアに参加するため、ひさしぶりに東京の空気を吸わなければいけない。まぁ、しかたのないことだ。『白と黒の伝説』の取材も兼ねた東京旅行。みなさん、お暇でしたら東京ドームに遊びに来てください。　合掌

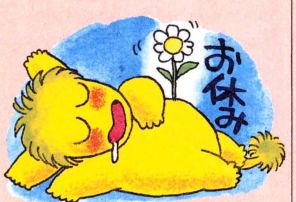
チャンピオンソフト

年末にすべて燃えつきてしまい、いまは充電期間です。現在SLG・AVG・RPGと移植、計4ライン進行中です。ぼくが受けもっているのはRPG。PC88SR用でスタートしています。みんながんばってるから期待してくれよな！　ああ疲れた。16進数が走ってる。

T&Eソフト

すごいぞっ！　なんと『ハイドライド3』がRPGの本場アメリカで発売されるんです。1月に行われたショウ（CES）で発表したところアメリカ人の反応もバッチリ。日本のAXマシンでも動作するはずなので、逆輸入ソフトで遊ぶのが今年のトレンドになるかもね。

テクノソフト



データウエスト

聞いて驚け、見て腰抜かせ。わがデータウエストのNewAVG『インビテーション』は、なんと今をときめく（古い）CD-ROMで発売されるのだっ!!　CDの狂ったような大容量を生かしたパワフルAVG、この号が出るころにはもう店頭を騒がせているかもねっ!!

デービーソフト

いままでゲームを担当していたメグちゃんがお嫁さんになりました。読者のみなさん。彼女に祝福を！　さてさて、デービーの次回作ですが、現在社内で大騒ぎしながら「あ～だ」「こ～だ」と企画してます。みなさんがめいっぱい楽しめるゲームをつくりますからね～！

東芝EMI

え～『ZOIDS2～ゼネバスの逆襲～』のMSX2版のおはなしですが、ただいまがんばって製作中です。MSX2版での本格的RPGになると思うよ。ファミコン版を解き終えた人にもぜひおすすめだぞ！　なお、発売は7月ごろになりそうです。乞うご期待!!

日本テレネット

さあ、X68K版『デス・ブリンガー』がいよいよ発売となります。お待たせしちゃって本当にすいませんでした。でもそのかいあって、自信を持ってお勧めできるものにしあがりました。きっとどなたにでも絶対満足してもらえるんじゃないかな？　これは買いだぞ、買い。

日本ファルコム

お待たせしましたあ！　ファルコムの最新作『スター・トレイダー』の発売まで、あと2週間です!!　開発もなんとか区切りがついて、スタッフのみんなはいま、少し緊張ぎみです。

　みなさんの温かい励ましのお手紙を待ってるよ～!!

バショウハウス

毎号同じことを書いてるような気もするが、『エメラルド・ドラゴン』。現在産みの苦しみが続いているが、もうじきその片鱗だけでもお見せすることができるかな、と。PC98に移植するのも決まった。あとはX68KとMSX2だけど、これも努力しているのだが…。

パック・イン・ビデオ

PC98シリーズ『実戦ビリヤード』4月21日発売。PC98ならではの特長を生かした美しいグラフィックとリアルなボールの動きでビリヤードのふんいき気を忠実に再現。各競技にマッセを取り入れるなど、実戦を徹底的に追求。ハスラーを自認する君の期待を裏切りません。

移植ソフト

SOFT EXPRESS

ACT **熱血柔道**
MSX2・6800円
ポニーキャニオン　3月21日

WSLG **バトル**
対応機種未定・価格未定
ジー・エー・エム　発売日未定

ACT **バブルガム・クライシス**
PC8801SR・7800円
ビクター音楽産業　3月25日

RPG **プロヴィデンス**
PC8801SR・7800円
システムサコム　3月予定

ACT **マラヤの秘宝**
MSX2・5800円
ポニーキャニオン　3月21日

SLG **森田将棋Ⅱ**
PC9801・価格未定
エニックス　3月15日

ACT **幽霊君**
MSX2・6800円
システムサコム　3月予定

RPG **ローグアライアンス**
PC9801・9800円
スタークラフト　3月下旬

●ARCUS　(X68000・10000円)
ウルフチーム　3月下旬

●蒼き狼と白き牡鹿・ジンギスカン　(X68000・9800円)
光　栄　3月上旬

●アップルクラブ1　(X68000・4500円)
ブラザー工業タケル事務局　3月初旬

●キング・オブ・マジック　(X68000・価格未定)
コスモス・コンピューター　発売日未定

●ぎゅわぶらあ自己中心派2　(MSX2・6800円)
ゲームアーツ　発売日未定

●サイオブレード　(PC9801・8800円)
T&Eソフト　発売日未定

●ザ・キング・オブ・シカゴ　(PC9801・12800円)
ポーステック　4月予定

●死体置場で夕食を　(PC8801SR・9800円)
徳間書店　発売日未定

●シャティ　(X1t・8800円)
システムサコム　発売日未定

●シュヴァツシルト　(PC8801SR・9800円)
工画堂スタジオ　4月下旬

●シュヴァツシルト　(MSX2・9800円)
工画堂スタジオ　4月下旬

●死霊戦線2　(PC8801SR・7800円)
ビクター音楽産業　3月下旬

●雀豪1　(X68000・9800円)
ビクター音楽産業　3月下旬

●水滸伝・天命の誓い　(PC9801・9800円)
光　栄　3月中旬

●水滸伝・天命の誓い　(X1t・9800円)
光　栄　3月上旬

●スター・クルーザー　(X68000・8800円)
アルシスソフトウェア　4月上旬

●大海令　(X68000・12800円)
アートディンク　3月末

●信長の野望・戦国群雄伝　(X1t・9800円)
光　栄　3月中旬

●信長の野望・戦国群雄伝　(PC9801・9800円)
光　栄　3月中旬

●ハイドライド3 SV　(PC9801・7800円)
T&Eソフト　発売日未定

●ホテルウォーズ　(X68000・9800円)
ポーステック　3月17日

●麻雀武蔵　(X68000・価格未定)
コスモス・コンピューター　発売日未定

●ミッド・ガルツ　(PC8801MR・12800円)
ウルフチーム　3月上旬

●ミッド・ガルツ　(MSX2+・12800円)
ウルフチーム　4月15日

●ミッド・ガルツ　(MSX2・12800円)
ウルフチーム　発売日未定

●野球道　(PC9801・7500円)
ブラザー工業タケル事務局　3月下旬

●雪の国クルージュ　(X68000・8800円)
ザインソフト　3月下旬

●雪の国クルージュ　(MSX2・8800円)
ザインソフト　4月上旬

●F15ストライクイーグル　(PC9801VM以降・7800円)
システムソフト　3月下旬

●時空の花嫁　(PC9801,MSX2・7800円)
工画堂スタジオ　3月下旬

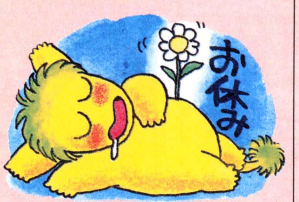
ハートソフト

『死体置場で夕食を』のPC88版が完成しましたので、みんなで新潟、菅平スキー場にスキーへ行ってきました。おみやげをいっぱい（3コ）買ってきたので、（スタッフの自腹だよ）欲しい人はハートソフトおみやげ係までハガキを送ってネ。抽選で差しあげます。

ハミングバードソフト

おたくのカーラはお元気ですか？カーラを倒してしまった人も、そうでない人にも『ロードス島戦記』ファンなら泣いて喜ぶ、「ロードス島戦記2」（炎の魔神）が角川文庫より発売になりました。前作以上のおもしろさで一気に読んでしまいましたが、立ち読みはダメよ。

PSK



ビクター音楽産業

去年のクリスマスに発売した『死霊戦線2』は、遊んでいただけたでしょうか。ぼくたちスタッフのもとには、あたたかいお手紙がいっぱいとどいてます。みなさん、ありがとう。MSX2で最高に盛り上がった『死霊戦線2』、PC88版は3月下旬の発売です。

ビーピーエス

もうすぐ春休み！　新入学、新入社、新学期と気持ちも新たになる前のひと休みってとこかな!?

B. P. S. でも4月の中旬にテトリスゲーム大会を東京秋葉原で開催する予定です。！　ビッグな賞品も用意します！　春休みテトリスの腕を磨いておいてくださいね。

ブラザー工業タケル事務局

お待ちど一さまです。なんだかんだで人気大爆発の『野球道』のPC98版が3月下旬に登場するのダ！　開幕戦に合わせた発売がなんとも心にくいはがり。ヤ～ルもんでしょ。今後、MSXやXI、X68Kなんかへの移植もやるから期待して待っててちょーダイ!!

ブレイン・グレイ

こんにちわ！　〝闇の魂〟それがダメなら〝アスモデの絹〟が欲しいブレイン・グレイです。魔界へは戻ってしまったし、当然効果もないから思いきって「最初からやり直す」ことになります。ああ、ゲームの世界って本当に厳しいと思い知らされる今日このごろ。

ボーステック

元号が変わって新しい時代になったような気がする今日このごろ。みなさん元気にプレイしてますか。さて、いよいよ『クレアスター』が発売になります。PC98用に設計したので、8bitのユーザーの方は、ごめんなさい。このままではメモリーに入らないのです。

ポニーキャニオン

ポニカ、春のリリースはスゴいぞ。まず3月21日にアスレイド社からの移植版『テストドライブ』が、PC98、PC88で発売。スーパーカーの美しいグラフィックが必見。MSX2はインディ・ジョーンズ顔負けのアクション『マラヤの秘宝』と、『熱血柔道』の2本だ!!

マイクロキャビン

究極はもう古い。すでに究極を超えた超絶のゲームソフトが発売されようとしている！

それは進化ではない。まったく比べようのないものなのだ。マイクロキャビンが全身全霊をかけてお送りする謎のNEW・GAME。どうぞご期待ください！

マイクロネット

『たんば』はX68K、X1、PC98、PC88、MSX2。『極道陣取り』はX1、PC88、MSX2で発売中です。PC98版も、この号が出るころには発売です。

現在は、新しい企画を進行中です。これからもマイクロネットをよろしくお願いします。

リバーヒルソフト

J. B. ハロルドシリーズ第3弾『D. C. コネクション～愛と死の迷路』は、PC98シリーズをスタートに、3月下旬店頭発売予定です。自らの苦い過去の眠るワシントンD. C. へ向かったJ. B. の捜査は如何に!?　スタッフ一同総力をあげて好調開発中です。

読者が選ぶ今年のソフト番付!!

'88 Soft大賞

今年もいよいよ「'88ソフト大賞」を決める季節がやってきたっ！ '88年度の人気ソフトNo.1をキミの手で選んでくれ!!

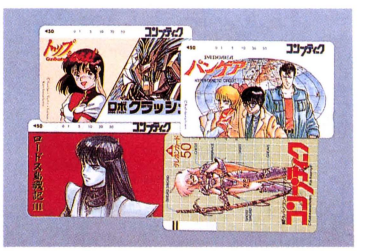
また恒例のTOP予想については、今年はシステムが変わったので、よく読んで応募してほしい。プレゼントもはずんじゃうよォ♡

'88年度ソフト大賞の投票システム及び応募要領のご説明

さあ、1年の総決算！「'88ソフト大賞」に選ばれるのはどのソフトか。さっそく要領を説明しよう。

まず、前置きのとおり今年はシステムがまったく変更され、ノミネート制をとらない。読者諸君は、完全に自分の意志でソフトを選ぶことになる。総合的な人気投票として「'88ソフト大賞」を決めるほか、ジャンルごとに優秀ソフトを選出する「部門賞」が設置される。下のとおり5つの部門があるが、こちらのほうは客観的な判断を下してほしいところだ。対象は'88年度に発売されたパソコンソフト。発売時期やジャンルの判断は、'88年5月号～'89年4月号のコンプティーク掲載記事を参考してくれ。

恒例のTOP予想については、今回5人の予想屋にジャンル別5部門の各TOP1を推測してもらい、読者諸君がその予想屋に賭けるという方式を取る。5部門TOPをセットで当てるわけだから、厳しい確率ではあるのだが、そこは彼らもプロだ。ハズレたら自分で景品をさしあげようというこの意気込み。むろん予想が当たった場合は、コンプティークから特製テレカを4枚セットで5名に贈呈だ。



▲予想屋が全滅したらどうしようかねえ?

'88ソフト大賞

ジャンルは問わない。とにかく去年キミがいちばん気にいったソフトの名前をズバリ書こう！ 応募者全員の投票によって「'88ソフト大賞」は決定されるのだ!!

1 ロールプレイングゲーム部門

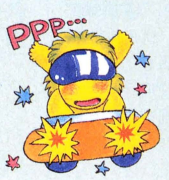
今年もRPGは大豊作で、そうとう票がわれるだろう。若干補足するが、『ソーサリアン』は追加シナリオを対象とする。その他シリーズ物は、区別をきちんとつけること。他部門も同様だ。

2 シミュレーションゲーム部門

厳密には、ウォーシミュレーションがメインだね。近代兵器を駆使する戦争ものから、国盗り、合戦なんて感じの歴史ものまで対象だ。スポーツ、麻雀等は、この際ETC.にまかせよう！

3 アクションゲーム部門

アクション部門になるとがぜん元気が出るのは、MSXやX68000のユーザー諸君だろう。とくにX68000はアーケードからの移植がアクション隆盛に貢献、他機種に刺激を与えているぞ。



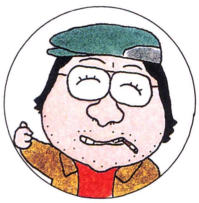
4 アドベンチャーゲーム部門

本格派推理ものもあれば、アニメのキャラが大活躍というのもあったね。最近はアニメーションやシナリオに力が入った優秀作も多く、注目どころだ。え、Hも入れろって？ ま、いいか。

5 エトセトラ部門

少数派救済ジャンルとでも言おうか。パズルをはじめとする他のジャンルに含まれないソフトのほか、今回はWSLGの影に隠れがちな一般SLGも含めることにしたので票入れたってや。

予想屋はこの5人!!



クロちゃん

うーむ、今年はシステムが変わったせいで、予想が難しいなあ。RPGとSLGは、プレイのしやすさで選んでしまった。他の分野については、まぁこんなものかな。もしはずれたら……今年は坊主はかんべんしてね。そのかわりに『クロちゃんのRPG見聞録』を10名様にさしあげましょう。

TOP1予想リスト

	ソフト名
①	ロードス島戦記
②	スーパー大戦略
③	源平討魔伝
④	サイオブレード
⑤	テトリス

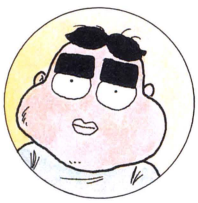
ドクター四谷

予想屋に賭ける新方式か。こりゃコチラの責任も大きいなぁ。RPGはファルコム2本の対決となるだろうけど、安定した人気のコレを押したい。お家芸のSLGは、『Ⅲ』のウワサに引っぱられると見ての予想だ。まぁ、ハズれたらおもしろカードゲームの『ミルボーン』を3名にあげるから許せ。

TOP1予想リスト

	ソフト名
①	イースⅡ
②	スーパー大戦略
③	ゴーファーの野望
④	リップスティックアドベンチャー
⑤	今夜も朝までパワフルまあじゃん

秋葉原助手



フッフッフ、数字と理論の予想はもー古い！　こりからは感性の時代であるからして、好みでそろえた計5本。なかでもSLGはやっぱし光栄歴史もの『信長の野望・戦国群雄伝』に決まりじゃ！　エッ、はずれた時はどーするのって!?　フン、その時はラルパーサ社製のメタルフィギュア5名にやるわさ。

TOP1予想リスト

	ソフト名
①	ファンタジーⅢ
②	信長の野望・戦国群雄伝
③	パロディウス
④	めぞん一刻完結篇
⑤	プロ野球ファミリースタジアム

AVG GALS

予想なら、私たちにおまかせ！　投票時期をにらみ、新作に目をつけるべし。AVGは『スナッチャー』か『サイオブレード』か悩んだね。しょうがないから、サイコロで決めたぜ。はずれても、投票してくれた人には、中身はお楽しみの福袋を送るから、許して！

TOP1予想リスト

	ソフト名
①	ソーサリアン
②	信長の野望・戦国群雄伝
③	ヴェイグス
④	スナッチャー
⑤	テトリス

KEIKO

各部門とも優秀なソフトが多いから、選ぶのが大変だなぁ。特に『ソーサリアン』『イースⅡ』のケーコ組対決（?）となったRPG部門はつらい選択でした。はずれちゃったら、ドラゴンコミックス「ソーサリアンシリーズ」1～4巻からお好きな2冊を著者サイン入りで5名様ね。（愛蔵もんだぞっ）

TOP1予想リスト

	ソフト名
①	イースⅡ
②	マスターオブモンスターズ
③	ドラゴンスピリット
④	スナッチャー
⑤	テトリス

※予想屋のTOP1予想リストは①RPG②SLG③ACT④AVG⑤ETC.の順番になっています。

SOFT EXPRESS

'88年5月号～'89年4月号

Soft Top 20 総合順位

参考のために去年1年間のSoft Top 20総合順位を出してみた（'87年度発売のソフトは除く）。人気傾向をチェックして、予想屋を選ぶ手がかりにしてくれ。なお最近の動向についてはP.42を参照！

順位	ソフト名	総合得票
1	イース	3582
2	ソーサリアン（含：追加シナリオ）	3099
3	スーパー大戦略	890
4	ラスト・ハルマゲドン	848
5	ロードス島戦記	525
6	めぞん一刻完結篇	182
7	アークス	161
8	マスターオブモンスターズ	158
9	太平洋の嵐（含：DX）	108
10	ファンタジーⅢ	83
11	アンジェラス	81
12	維新の嵐	75
13	信長の野望・戦国群雄伝	69
14	カオスエンジェルス	61
15	シルバーゴースト	51
16	サバッシュ	42
17	源平討魔伝	40
17	スナッチャー	40
19	サイオブレード	37
19	水滸伝	37

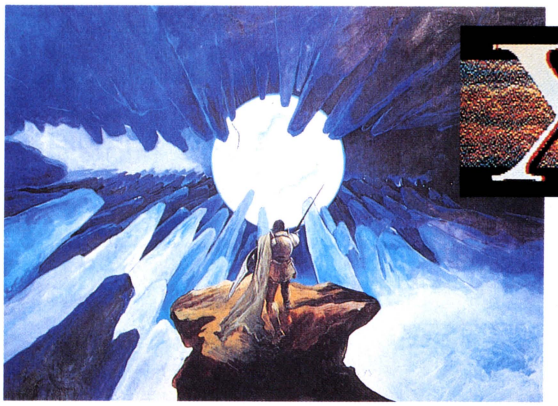
応募方法

「'88ソフト大賞」応募の要領はよーくわかったかな？　あとはハガキの書きもらしのないよう気をつけて、下の宛先に送ってくれ、今年も頼むぜ！

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
コンプティーク「'88ソフト大賞」係

★はがきのかきかた

◆郵便番号・住所
◆氏名・年令
◆学年（職業）
◎きみの一番好きなソフト
①RPG部門推薦ソフト
②SLG部門推薦ソフト
③ACT部門推薦ソフト
④AVG部門推薦ソフト
⑤ETC部門推薦ソフト
◆きみの選んだ予想屋



Xak

"Xak"（サーク）とはこの世のすべて。そしてこの世界そのもの……。

マイクロキャビン初の本格RPG『サーク』は、新開発の「VRシステム」を搭載した大自信作。このシステムはいままでのRPGで不自然だった部分を解決するために設計されたもの。だから、逆をいえば『サーク』の世界ではなんでもがふつう。そのふつうさが、こんなに快適だったなんて意外。このゲームによって、またRPGの可能性が拡がったのだ。

ウェービス国を救うため、少年は旅だつ…

サーク

PC9801シリーズ〔5D〕
PC8801SRシリーズ〔3.5D〕 価格未定

マイクロキャビン ☎0593-51-6482

約250年もの昔に封印された怪物・バドゥーが、再びよみがえってしまった。だが、かつてヤツを封印した神は人間の女性と結ばれ、人間として寿命をまっとうしてしまっていた。キミは、その神の血を継ぐ者。バドゥーを倒せるのは、もうキミだけしかいないのだ！

こうしてキミが旅に出るところから、『サーク』のストーリーが始まる。

ゲームシステムは基本的にアクティブRPG。パラメーターもHP（ヒットポイント）ぐらいだし、マップもマッピングが必要なほど広すぎはしない。これは、プレイヤーに観光気分でゲームのなかの自然を楽しんでもらおうという配慮から。それだけにビジュアルもハイクオリティ。

このリアルさはひとえに新開発の「VRシステム」のたまもの。パッケージアートをイラストレーターの幡池裕行氏が手がけるあたりにも、視覚的な部分に力をそそいでいるのがわかる。

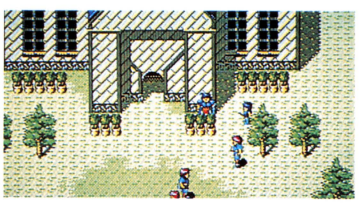
BGMも完成度が高い。オレたちにゃ聞こえねぇーぞという読者の声が聞こえてきそうだけど、早くも（株）ポリスターのDatamレーベルからCD化が決定しているというニュースで納得してもらえると思う。

『サーク』の魅力をあげるとしたら、「とてもAV的」に尽きるな。

ワンポイントチェック

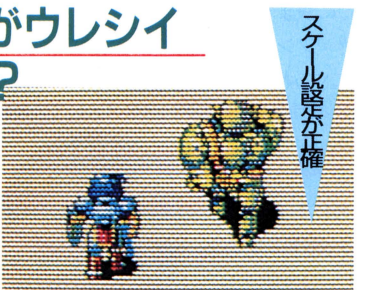
テーブルトークRPG的な細かいこだわりが随所に見られるが、難易度はそう高くないので、初心者から中級者まで遊べる。

シネマティックな演出がウレシイ VRシステムってナニ？



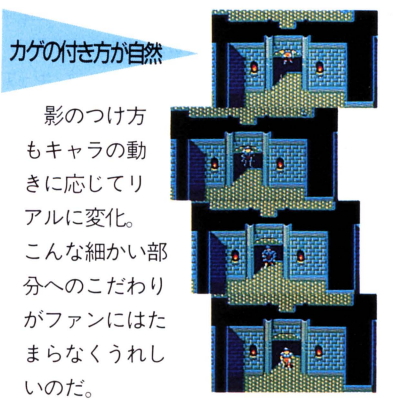
VRとは「視覚的表現」の略。いままでのRPGで不自然だった部分を、解決している。たとえば、3頭身のキャラがひっかからずに障害物への隣接や通過ができるようになったのもそれ。

▲木と木の間でもゴツゴツぶつかったりせずにスイスイ通り抜けられるのだ



大人も子供もモンスターもみーんなおなじ大きさじゃ不自然。VRシステムではこれをキチンと区別してグラフィック化。しかもデタラメにサイズを決めたのではなく、実際のサイズ比に合わせて決定されているから驚きだ。

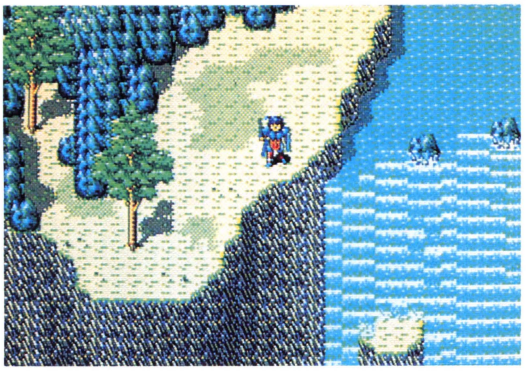
▲建物のサイズも、こうして人間と比較して見ると、正確に再現されていることがわかる



影のつけ方もキャラの動きに応じてリアルに変化。こんな細かい部分へのこだわりがファンにはたまらなくうれしいのだ。

キャラによって行動パターンがちがう。町の人は友好的だから、このとおり。

ビッグなアニメーション画面に注目！



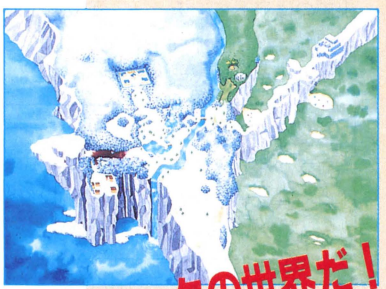
▲画面の3割以上を占める迫力の滝は見るためだけに用意されている。めーいっぱい楽しんじゃおう！

ボスキャラ！

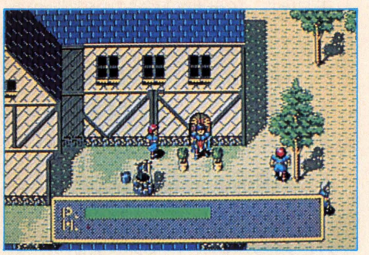
◀水中よりドラゴン出現！コイツは第2のボスだけあってハデに動くぞ！

豊かな自然を描写するリアルなグラフィック

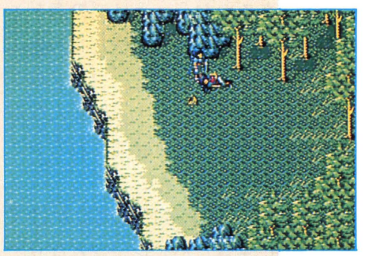
それでは、『サーク』の前半となる舞台を紹介してゆこう。見ればわかると思うけど、グラフィックは画面ギリギリまで使ってあるので、どのシーンも臨場感たっぷりなのだ。



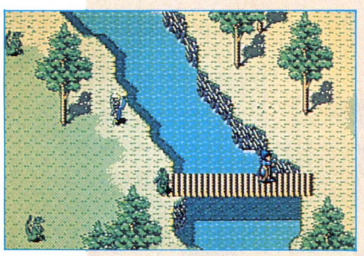
これがサークの世界だ！



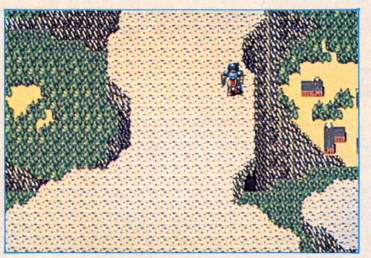
▲これはスタートの町。ちなみに下のパラメーターは消しておくこともできるのだ



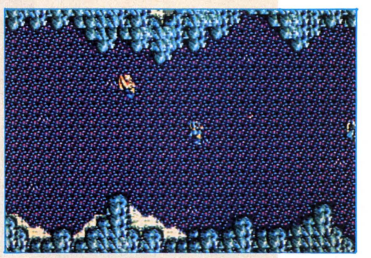
▲林を抜けた川辺で女の子を発見！　足をくじいて動けないので、おぶってあげよう



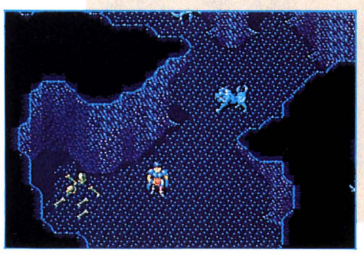
▲木のカゲに注目！　サイズも人間と比べるとそのリアルさに驚いちゃう



▲ガケ下に町が見えるんだけど、ちゃんと煙突から煙が出ているのだ。芸が細かいなぁ

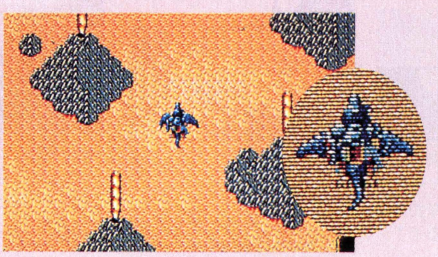


▲イテッ！　イテッ！　毒の沼では一歩進むごとにダメージをくらっちゃう



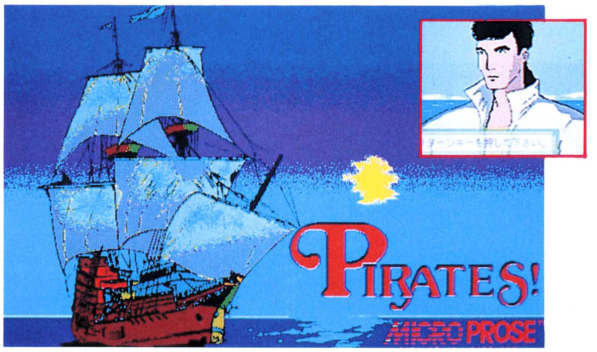
▲洞窟の色彩は苦心の作。シブめのトーンが不気味さを増加させてるね

ココはどこ？ ワタシはだ〜れ？

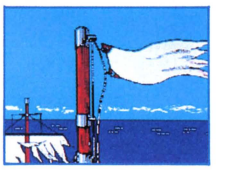


なんでここにド○・スピが？って思うでしょ。別にほかのページからまぎれ込んだんじゃなくて、ちゃーんとこういう場所があるのだ。溶岩地帯であるアイテムを使うと、ドラゴンが飛来してきて、ハイこのとおり。

これが海の男の生きざまだ！



『F-15ストライクイーグル』などのリアルなシミュレーションゲームで有名な米国マイクロプローズ社の新作が登場だ。その名も『パイレーツ！』。カリブ海で活躍した海賊たちの一生が史実に基づいてリアルに再現されている。さあ、この時代の男たちがどのように生き、財産をつくったか、学ぶことにしよう！



SOFT EXPRESS

パイレーツ！

PC9801Vシリーズ{5D / 3.5D}9800円

マイクロプローズジャパン ☎0423-33-7781

キミは東京ディズニーランドの「カリブの海賊」を体験したことがあるかな？　カリブの海をところせましと暴れ回る海賊たちの姿に見とれた人は多いはずだ。マイクロプローズの『パイレーツ！』はそんな海賊たちの一生を体験させてくれるシミュレーションソフトだ。

キミは16世紀から17世紀にかけてカリブ海に生きたパイレーツとなり、波瀾万丈（はらんばんじょう）の人生を送るのだ。最初は「見習いの海賊」としてスタートする。海賊業もビジネスだから、船員を雇わなければならないし、航海には食料も必要だ。また、宝船や銀の輸送船を襲撃するためには、船がどこにいるか、情報を集めなければならない。操船術も大切だ。16世紀は帆船の時代だから、風の捉え方がポイントになる。ひとたび戦闘になると大砲の射撃術、そして敵船に乗りこんでのフェンシング。船長としてのキミの役目は重要だ。

人生の目標はいつの時代もお金と土地、そして地位を手に入れることだ。それに結婚というイベントもある。親兄弟ももちろん大切だ。先に『パイレーツ！』はシミュレーションゲームだと書いたが、勇敢な男たちの人生をシミュレートするという意味であり、じつはこのゲームのジャンルを特定するのはむずかしい。たとえば、操船や戦闘はアクションだし、家族や宝を捜し出すのはアドベンチャー、海賊として金持ちになり、地位を得るのはRPGだ。

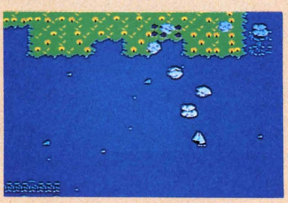
さあ、キミの人生はどうかな？

ワンポイントチェック

とにかくオススメ！　グラフィックや音はいまひとつだが、最高におもしろいゲームだ！

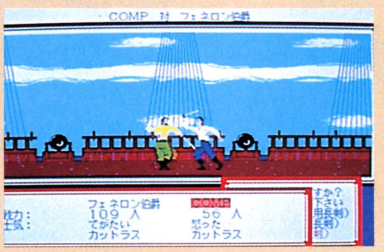
勇敢な海賊たちの一生！

航海



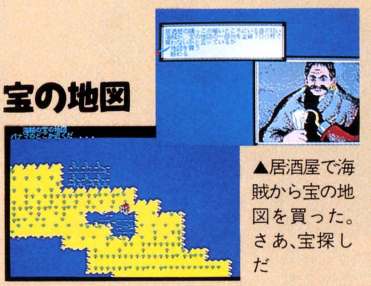
▲航海中は流れる雲をヒントに、風をうまくつかまえるのがコツだ

決闘



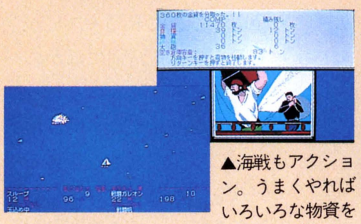
▲戦闘のスタイルはフェンシング。ここはアクションゲームだ

宝の地図



▲居酒屋で海賊から宝の地図を買った。さあ、宝探しだ

略奪！



▲海戦もアクション。うまくやればいろいろな物資を略奪できるぞ！

美女！

▲海賊だって結婚する。気に入った女性は、他の男と決闘してでも手に入れるのだ！

荒らくれ男！

▲居酒屋に入ると、キミを見込んだ男達が雇ってくれといってきたぞ

そして、引退

▲いつかは引退する日が来る。その後のキミの人生を表示してくれるぞ

強いだけが能じゃない！

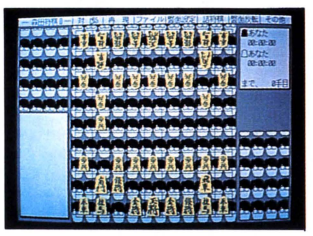
SOFT EXPRESS

各方面から高い評価を得た森田将棋の新バージョンが完成した。思考ルーチンの強さはいうに及ばず、グラフィック編集機能、5×5のミニ将棋など周辺機能も充実満載。ただの対局ソフトというより将棋ツールに変身しての登場だ。買ってソンがないソフトとはこの『森田将棋II』のことだ。

森田将棋II

PC9801シリーズ { 5D / 3.5D } 10000円
(512K以上)

エニックス　☎03-366-4345（3月15日発売）



◀グラフィック機能を使えば森田将棋盤だってつくれる

◀自称神童のカメラマンもレベル1相手にこのとおり

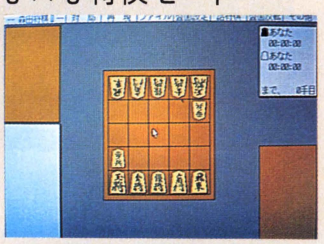
将棋や囲碁といったタイプのソフトを買うときは、思考ルーチンが強いやつを選ぶのはあたりまえだ。でもここに、だいたい同じようなレベルのソフトが2本あったらどこを見るか？　やっぱりコマンドの使い勝手やセーブ機能など、ユーザーフレンドリーなとこじゃないのかな？『森田将棋II』の思考ルーチンは、「まえのレベル3がこんどの1かな」と担当者がいうくらい強くなっている。たしかにレベル1で指してみても、攻めが鋭い。スキがあるといやらしくついてくる。でも、もっと注目したいのがこの「付加価値」部分だ。

たとえば指し手の「再現」にしても、一手ずつ戻るモードから、オートで戻す高速モード、最初と最後へいっきにジャンプするモードの3種類も用意されていて、見たいところまで好きなように戻ることができる。プログラム的にもMS－DOSを使っているので、棋譜をワープロソフトなどに取り込んで、自由に加工することも可能になっている。もうこれは完全に対局ソフトというワクを飛び越えてしまった。将棋編集ソフトとでも呼びたいのが、今度の『森田将棋II』なんだ。

ワンポイントチェック
編集機能が強化されたおかげで、利用範囲はひとまわりもふたまわりも大きくなっている。

これは便利な『森田将棋II』6大機能

5×5将棋モード

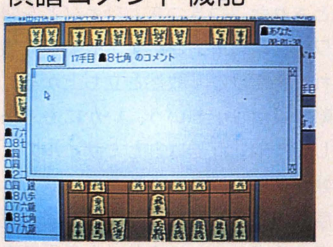


▲詰め将棋の変形とでもいうべきミニ将棋。こういう限定された状況じゃコンピュータに勝つのはムズカシイぞ

グラフィック編集機能

▲駒の形や文字の書体、盤の色調などを自由自在に変えられる。オリジナル将棋をデザインすることも可能だね

棋譜コメント機能



▲どうしてこの手を指したのかなどのコメントを、その棋譜にメモをしてしまう便利な機能。棋譜といっしょに印刷もできる

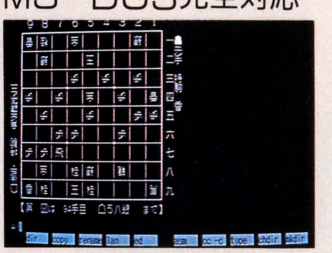
環境機能ー通信設定

▲モデムを使えば、離れた2台のパソコンで対局することもできる。ただし両方『森田将棋II』が必要だけどね

ラップトップ機に対応

▲98LTとかのラップトップ機にもしっかり対応している。仕事の待ち時間やあき時間を利用して1局、というわけだ

MS－DOS完全対応



▲ある盤面をそのままMS－DOSのテキストファイルとして記録できるから、文章中に図としてはさみ込める

ボーステックが各分野でつぎつぎと、新作を発表している。RPGでもなかなか力のこもった新作が登場し、「お、さすが！」と思わせてくれたぞ。グラフィックをはじめ、随所に新しい視点やシステムがあり、オリジナリティが感じられる、注目の新作だ！

細やかなグラフィックのSFワールドへ旅立とう！

クレアスター

PC9801シリーズ{5 D / 3.5D}9800円

ボーステック ☎03-708-4711

舞台ははるか未来。かつて宇宙へ飛び立っていった宇宙船が静かに帰ってきた。ひとびとは過去の遺物の帰還になんの注意も払わなかったが……。宇宙船は町をひとつまるごと破壊して着陸、恐怖の幕が切って落とされた。つぎつぎとひとびとを襲うワークユニット。いま、故郷を破壊された男がひとり敢然と立ち上がる。

敵がロボットという、いかにも未来らしいRPG。武器は剣とミサイルの2種類がある。ユニークなのは、剣でも1度の攻撃で同種類の敵全部を同時攻撃できる点。さらにミサイルを手にすれば1度に敵全部を攻撃できる。戦闘シーンで、もうひとつ注目したいのが背景。砂漠で、森で、敵と会った場所により背景が変化。それもじつに美しい。

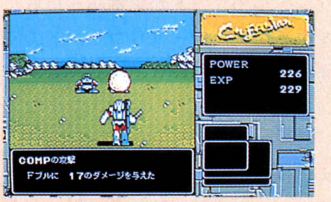
グラフィックは、このゲームの最大の特長かも。そもそも視点がおもしろい。町中では歩くにつれ黒いマスクが開け、視線の届く範囲だけが見えていく。洞窟内、町、野外、それぞれで2D、3D（という言葉だけでは説明しにくいが）視点が変わり、美しく、わかりやすい角度から描いている。

システム的にも新しいRPG。これはマークしておきたいゲームである。

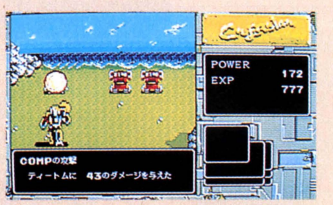
ワンポイントチェック

グラフィックの美しさが光る新作RPG。各シーンによって変わる視点が、なかなかおもしろい。

いざ、戦闘へ

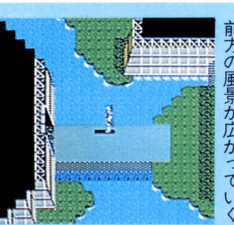


▲最初の武器はライトサーベル。数の多い敵から、まず、攻撃していこう

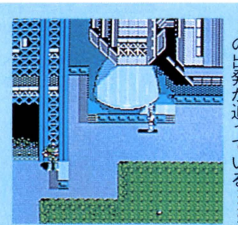


▲ミサイルを手に入れたら、爆破攻撃で、すべての敵をいっきに攻撃だ！

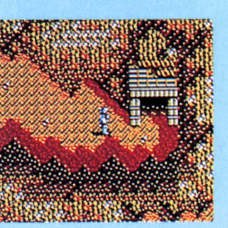
描き込んだグラフィックで広がる多彩な風景



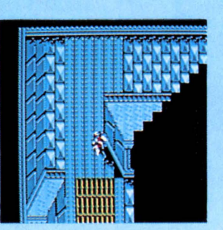
◀歩くにつれつぎつぎと、前方の風景が広がっていく



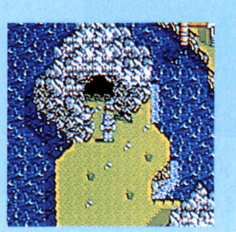
◀最初の町。避難用ロケットの出発が迫っている……



▶いざ、新たな星へ。つぎの使命がキミを待っている



▶ジャーっンプ！ 洞窟のなかは真横からの視点で



▶おや、前方になにやら、怪しげな洞窟の入り口が

▶野外で。森の手前を進んでいく主人公の姿

SOFT EXPRESS

『エルスリード』に代表される一連のファンタジーSLGで世のファンを熱狂させたNCSの最新作は『ライトニングバッカス』。奥が深いストーリーとビジュアルが魅力の期待作だ！

ストーリー展開がNCSならではの機動歩兵戦記!

ライトニングバッカス

PC8801シリーズ　5D　7800円
PC9801シリーズ　5D / 3.5D　8200円
X68000　5D　9800円
NCS　☎03-486-6588(メサイア)

ひさびさの登場というべきか、『ガイフレーム』以来、沈黙を続けてきたNCSが世のSLGファンに送るのが『ライトニングバッカス』だ。パッケージの機動歩兵のジオラマがいかにも——と期待感を抱かせるSFシミュレーションゲーム。広大なマップとストーリー展開を誇った前作と比べて、このゲームの特徴的な点はつぎのとおり。

①シナリオは全部で8本のショートシナリオ志向。プレイヤーは第一のシナリオから順を追ってラストバトルへ到達する仕組み

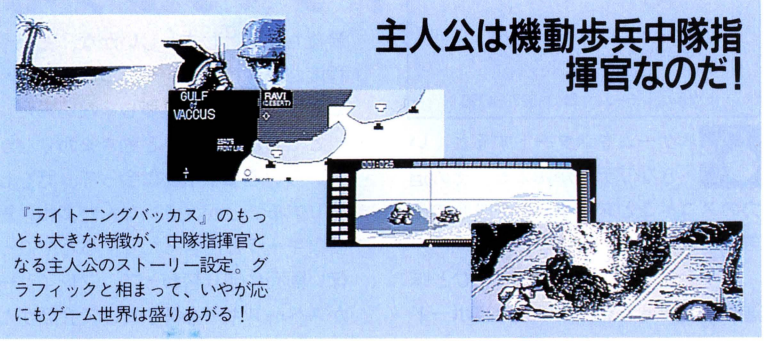
②各シナリオは、機動歩兵の中隊長である主人公（＝プレイヤー）の戦記という体裁をとり、ストーリー性豊か

まず①についていえば、『エルスリード』で同社が成功したアプローチを思い起こしてもらいたい。各シナリオはそれぞれ孤立したものではなく、ひとつのシナリオでの勝利はそのままつぎの戦闘へのチャレンジという形で、プレイヤーとしては勝利した甲斐があるというもの。

また、②のストーリー展開は、『ライトニングバッカス』の魅力ともいうべき重要なポイント。機動歩兵の隊長の戦記というストーリー設定が、これまでに見られなかった目新しいところだ。シナリオの継目に挟まれるAVGばりのグラフィックが、雰囲気を盛りあげてくれること請け合い。

SFシュミレーションのストーリー世界に遊んで欲しい！

主人公は機動歩兵中隊指揮官なのだ！



『ライトニングバッカス』のもっとも大きな特徴が、中隊指揮官となる主人公のストーリー設定。グラフィックと相まって、いやが応にもゲーム世界は盛りあがる！

ワンポイントチェック

ひとつひとつのシナリオがコンパクトにまとまっている。プレイアビリティ（遊びやすさ）は抜群！

▲シナリオごとに選択できる兵器は異なる。早いとこ新兵器を使ってみたいよね！

▲包囲された味方をどうやって救出する——!? 各シナリオには固有のテーマと任務がある

▲地形によって必要移動力は異なる。オーソドックスなシステムといえど、勝利のための基本！

▲戦闘画面。1部隊は4個のユニットで構成される。減少した部隊同士のスタックも可能

ドラゴン暦1599年――レッド・ドラゴン族、ホワイト・ドラゴン族の国ラ・マルハートに侵攻開始。ホワイトドラゴン族のなかで育った少年カインは、禁断の地でルーン・ブレイドを手にする。カインは親友のドラゴン、サークンとともに剣の謎を解き明かすべく旅に出るのであった……。

こうして始まる『ミッド・ガルツ』は、ファンタジーゲームには珍しくシューテイング。だけど、とってもストーリー性の高いゲームなんだ。

ドラマチックなシューテイング！

ミッド・ガルツ

PC9801Vシリーズ｛5D／3.5D｝9800円
PC8801SRシリーズ　5D　各7800円
（side Aとside Bに2分割）
ウルフ・チーム　☎03-5273-4796

ゲームをスタートすると、いきなりデモが始まる。その迫力のスゴイことスゴイこと。映画の予告編も真っ青のカッコよさだ。

パッケージや説明書だって、ひと味違う。ちょっと見ただけじゃ、ボードゲームとまちがえるほど立派なんだ。オソロシイほど気合いが入ってるヨ！

そして肝心のゲームシステムはシューテイングだ。シューテイングって聞くと思わず敬遠しちゃう人がたくさんいるみたいだけど、このゲームに限っては大丈夫。全12話構成なんだけど、最後ちょっとむずかしいかな、という程度だからね。敵をやっつけるということは、それほど重要じゃないんだ。

どっちかっていうと動きまわりながらいろいろなキャラに会って、話をしたりすることがメインなんだよね。重要なキャラと出合ったりするとAVGっぽい画面に切り替わって、プレイヤーがスペースキーを押すだけで会話がどんどん進んでいくんだ。簡単でしょ？

とまあ、こんなぐあいでお手軽に壮大なドラマが味わえてしまうゲームなのだ。まるでアニメを見てるようだよ。

なんでもウルフ・チームは、この『ミッド・ガルツ』を皮切りにSFS（セイクリッド・ファンタジー・シリーズ）という物語を土台にしたゲームを発売していくという（あの『アークス』もシリーズに含まれてるんだって）。なるほどリキが入るわけだ。これは次回作に期待するっきゃないね！

◀ステータスの表示画面だ。この画面で使用する魔法を選択する

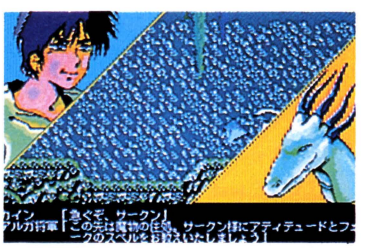
ワンポイントチェック

グラフィックが迫力はあるけど雑な感じがして気になったな。BGMはけっこういいと思ったけどね。

基本はシューテイングだ！

▲ザコキャラの相手ばっかりしていると体力がすぐになくなる。目的のキャラのところへたどり着かないとステージをクリアできないぞ！

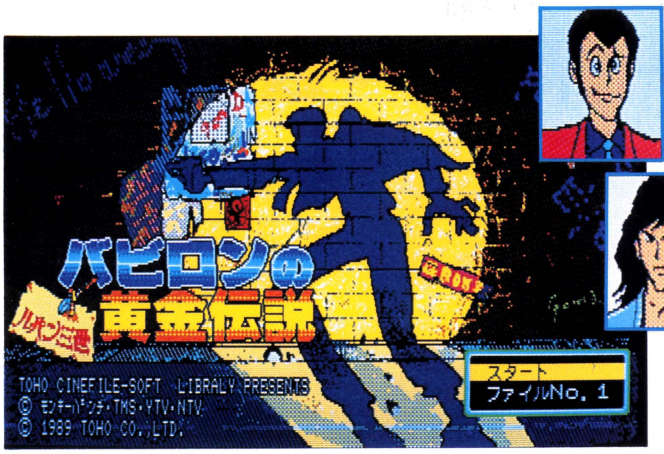
とにかく話しかけろ！



▲どんなキャラであろうと、たとえ敵に見えても1度は話しかけてみることが大切だ。意外なところで先の展開が見えてくるかもしれないぞ！

AVGみたいでしょ？

▲ストーリーの大部分は、このヴィジュアルシーンにある。じっくりと読んで、話を頭に刻み込もう。ファンタジーのはずが意外な展開に…



SOFT EXPRESS

あの劇場映画『ルパン三世 バビロンの黄金伝説』が、88で登場。ACTだったMSX版とちがい、今度はAVG。おなじみの登場キャラに加えて、映画とはちがう展開やオリジナルの人物も登場！　ハッとするような場面に出会うかもしれない、アナザーストーリーだ。

古代バビロニアの黄金伝説を追ってN.Y（ニューヨーク）へ！

ルパン三世
バビロンの黄金伝説

PC8801SRシリーズ　5D　4900円
東宝　☎03-591-4557　(3月10日発売)

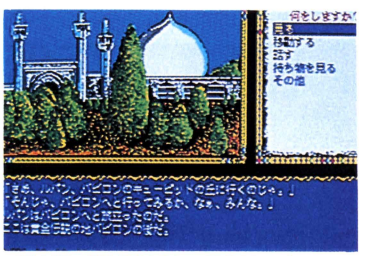
1枚の古ぼけた粘土板に刻まれていた、「黄金」のバビロニア文字。それが発掘されたのは、なんとニューヨークのドまん中だった。なんでバビロンの粘土版がニューヨークに存在するのか？　その謎を解きに、ルパンと次元・五右衛門はニューヨークへ飛んだ。

とっころがだ、粘土版を持っているのはルパンだけではないらしくて、マフィアのボス・マルチアーノもバビロンの黄金を狙っているらしい。おまけに銭形のとっつあんまでわざわざお出ましのようだ。

イーストリバーに始まって、ルパンは謎を求めてニューヨークの街をかけめぐる。とりあえずはマスタークラブ（酒場）へ行って、情報を収集しよう。

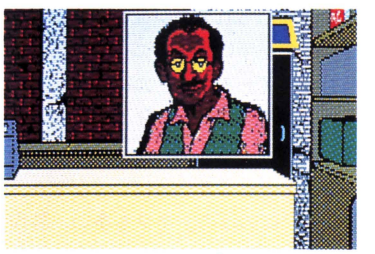
コマンドは選択式で、場面に適応したものが随時表示される。操作によって途中で別のコマンドが出現することもあるのだ。何が起こるかは行動してのお楽しみね。

とにかくニューヨークをかけ回って粘土板を集めなきゃならないんだけど、いろんな人物に会ったり、イベントを突破しないとダメだ。映画で見たシーンや人物に「あっ」と思ったり、「おや？　ここはちょっとちがうぞ」と首をかしげたりする人もいると思うよ。『ルパン』独特の、シャレた会話モードにも注目してほしい。



▲粘土版の謎が解けると、舞台はバビロンへと移る。ここからが本番なんだよね

▲ニューヨークはイーストリバーの夜景。キラめく街の灯が美しい



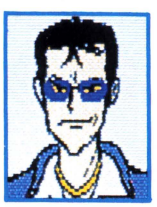
▲裏通りのさらに裏にある「ハシムの店」。ここで必要なアイテムが入手できるのだ

ワンポイントチェック

グラフィックがちょっと古い感じがするのは気になるが、ストーリー展開にはこうご期待！

これがカギを握る人物だ

マルチアーノ



▲ニューヨークマフィアの大ボス。バビロンの謎を追っている。

シュミット

▲ゲーム版のオリジナルキャラ。ルパンの昔の仕事仲間で情報屋

ロゼッタ

▲バビロンの黄金伝説の謎を握っている。単なる酔っぱらいではない!?

謎を秘めたポイントは？

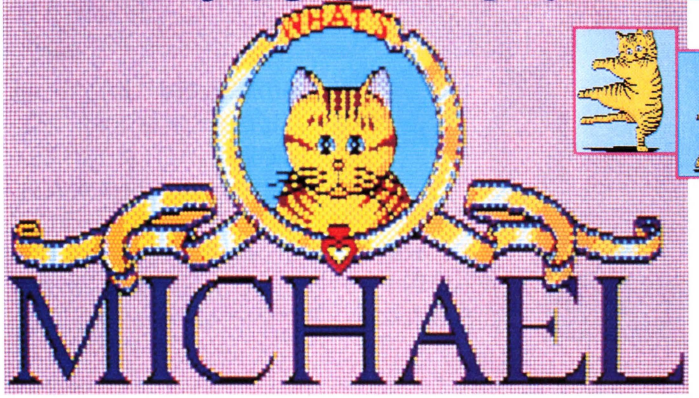
▲マルチアーノ邸。ガードマンが見張っていて、簡単には入れそうもない

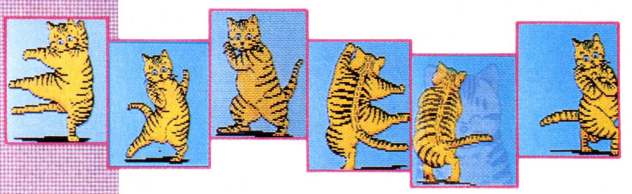
▼ブロードウェイの宝石店。厳重な警備がしかれている

▲監獄。あまり来たくないけど、わざと入らなければならないことも!?

©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV ©1989 TOHO CO., LTD.

にゃんとマイケルがゲームになった





いやー、あいかわらず、マイクロキャビンさんは目のつけどころがちがうね。またまた、人気マンガのゲーム登場だが、選ばれた題材が、あの「ホワッツ・マイケル」。随所にアニメを使い、マイケルのかわいらしさをめいっぱい引き出しているよ。

ホワッツ　マイケル

PC9801シリーズ（3.5D／5D）7800円
PC8801SRシリーズ（3.5D／5D）7800円
マイクロキャビン　☎0593-51-6482

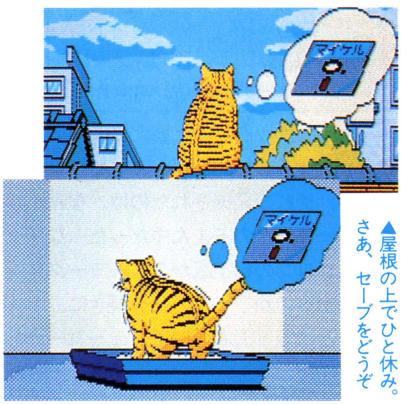
そう、ついに、あのマイケルがパソコンで遊べるのだ。あのマンガの魅力のすべてを盛り込んだ、楽しいAVGに仕上がってるぞ。まずは、マイケルの百面相。部屋で爪とぎしてご主人に怒られてクシュン。おいしそうなものを手に入れてニッコリ。しょっちゅう変わるマイケルの顔に、メッセージを読もうか、マイケルの顔を見てようかと、悩んでしまう。メッセージも笑えるとこがいっぱい。なぜか、マンガ「ぽのぽの」ネタも多い。製作者の夢が「ぽのぽの」をゲームにしたい、だからかなあ。そして、さらに、あの有名なcat dancingもしっかとアニメで見せてくれちゃう。さらには、ところどころに、ひと休みして、音楽を聞いて楽しめる場所もある。

登場人物＆動物も盛りだくさん。マイケルの飼い主の小林一家、最強のライバルのニャジラ、逃亡者リチャード・キンブリ、犬の伸之介……。もちろん、マイケルのかわいいお嫁さんポッポも登場するんだけど、これが問題。なんとポッポが行方不明になった。さー、大変！　もしや、誘拐？

マンション中を聞きまわり、さらには外へ。舞台もマンション、公園、マンホールのなかなど、なかなかにバラエティ。あちこちで、いろいろ手に入れ、尋ねまわろう。このゲームはいままでのキャラクター物とはちがい、ちょっとムズイようだぞ。頭をしぼって、がんばれ！　夢あるエンディングが、キミを待っているよ。

▲ゲームは、ここ、小林家の居間から始まる。右にあるマイケルの顔の変化にご注目。

ゲームセーブにも楽しい工夫あり



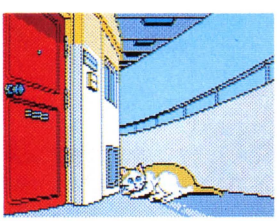
▲屋根の上でひと休み。さあ、セーブをどうぞ

▲おっとっと、失礼！　マイケルのおしりを眺めるトイレタイムは、はい、セーブタイムなのでーす

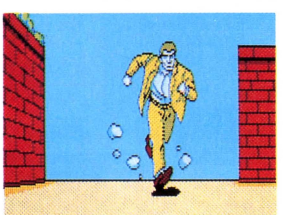
ワンポイントチェック

人気マンガのゲーム化で定評があるマイクロキャビンが贈る新作。こんどは多少解くのが難しくなりゲーム的にも歯ごたえがありそう。

ポッポやーい！　たずね歩く三千里？



▲マンションのなかをウロウロしてたら、仲間。わざわざ、ねぼうの人間を起こして歩いているの？　なに、ネコを小脇に出ていった奴がいた！



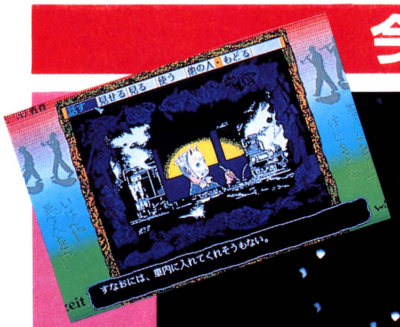
▲走る！　走る！　あれは、逃亡者リチード・キンブリじゃないか。ああ、だめだよ、マイケルは英語ができないんだから、日本語で話してよ！

▲公園にはアツアツカップル。こいつら自分たちのことしか、考えてねえ。ちょっとしか情報をくれない。アイテムでも探そうっと

▲猫好きたちが集まる喫茶店。おじさん、ちょっと……。だめだー、こりゃ、酔っぱらってらあ。じゃあ、お店のアイドル、カローラちゃんと話そう

今月の1本！

SOFT EXPRESS



たとえば夢のなかをさまようとき、さまざまに姿を変えた自分の影ぼうしに出会って、なつかしいような悲しいような、不思議な気分になることがある。それは、これまで生きてきた間に、いろんな理由で切り捨ててきた自分自身の、亡霊のようなものかもしれない。夢の散歩者・つげ義春が描く『ねじ式』の世界は、いまは亡きもうひとりの自分への、あこがれと哀惜の想いに満ちている。深い心の奥底へと旅する、不思議な気分のAVG。その旅の終わりにはなにが待ってるんだろう。

左腕をケガした少年との、奇妙な旅が始まる……

ねじ式

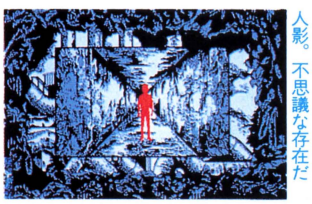
PC9801シリーズ { 5D / 3.5D } 9800円
ツァイト　☎03-299-0461

60年代――それは、ボクたちにとって、あまりにも遠い過去の時代だ。ビートルズが愛と平和を歌い、夢みるひとびとが街をさまよい、奇妙なパワーが世のなかにあふれていた時代。そんなころ、不思議な作風を持つひとりの漫画家が、学生たちを中心にひそかなブームをつくっていた。つげ義春、というのが彼の名前である。代表作は『ねじ式』、『紅い花』など。とくに『ねじ式』に見られる抽象的・観念的な世界の表現は、新しいスタイルの漫画として、さまざまな論議を呼んだ。作品のどこが、そんなにもひとびとの心をひきつけたのか？　それを知るためにもこのゲームを手にとってみよう。

◀海岸で会った少年は、左腕をケガして医者をさがしているという……

『ねじ式』というタイトルがつけられているものの、ゲーム全体は、かずかずのつげ作品の集合体である。序章、第1章、第2章と続き、いよいよ第3章で『ねじ式』のストーリーが本格的に始まるのだ。左腕をケガして医者をさがしている、ひとりの少年。彼との出会いが、Tを、長い夢の旅のエピローグへと導いてくれる。

私とは誰か。その答えを知るために、失われた自分自身の影に会いにいく私。「影」を救うことによって、はじめて現世の私も救われるのだ。主人公Tは、どんな救いを見つけるのか。それは、実際にゲームしながら確かめてほしい。

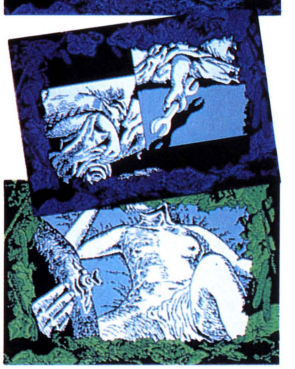


◀迷路に突然あらわれて、哲学的な質問をする謎の人影。不思議な存在だ

◀たどりついた町には、なぜか眼医者の看板ばかり。……不安だ

◀やっと見つけた医者は、産婦人科の女医さん。彼女が手術してくれる

あの名場面がよみがえる！



凝ったパッケージにも、ぜひ注目してほしい

▲シブい色使いが、なんだか格調高いムードを感じさせるね。ゲームを始める前から、世界に引きこまれてしまいそうだ

「名作浪曼文庫」と書かれたパッケージは、本屋の棚にならんでいても違和感のない、純文学風の装丁。さすが「ツァイト」の社長自身が『ねじ式』の大ファンというだけあって、その凝り方はタダモノではない。カバーをはずすと、なかにはマニュアルと一緒に『ねじ式』と『紅い花』の原作がおさめられている。ゲームの前に読んで、あらかじめ「つげワールド」を体験しておくと、ゲームは数倍おもしろくなるぞ！

バブルガムクライシスがゲームになった

バブルガムクライシス

PC8801SRシリーズ　5D　7800円
ビクター音産　☎03-423-7901

西暦2033年、TOKYOは戦闘用亜人「ヴーマ」が徘徊する犯罪都市となっていた。プレイヤーは装甲スーツに身を包んだ4人の美女「ナイトセイバーズ」として、犯罪に立ち向かうのだ！　シナリオはゲーム用に書き下ろされた完全オリジナル。ビデオを見たキミも、見てないキミも楽しめるぞ！

囲碁を極めるには最適のソフトだ！

囲碁Ⅱ

PC9801シリーズ　5D / 3.5D　14800円
アスキー　☎03-486-8080

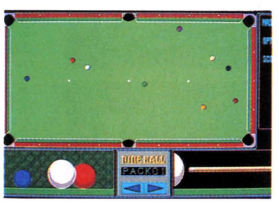
強いことで有名なアスキーの『囲碁』だけど、もっと強くなった『囲碁Ⅱ』が登場した。形勢判断やデータ入力、対局再現機能などが大幅に強化されている。じっくりと研究するのにもピッタシだ。マウスだけでもすべての操作ができるぞ。

とってもリアルなビリヤードだぞ！

実践ビリヤード

PC9801Vシリーズ　5D / 3.5D　7800円
パック・イン・ビデオ　☎03-226-9491

このゲームはナインボールはもちろん、四つ球、ローテーション、そしてスヌーカーだってできる。対戦相手もさまざまな特技をもった8人のなかから選択できる。球の動きはとってもリアルだし、グラフィックも、ビリヤード独特の雰囲気をウマク出してるぞ！　細かい所まで手の行き届いたソフトだ。



いまも現役の元祖アクションRPG

ドラゴンバスター

PC9801Vシリーズ　5D / 3.5D　6800円(予)
電波新聞社　☎03-445-6111

早いもので、このゲームがゲーセンに初めてお目見えしたときから4年が経とうとしている。

その後、アクションRPGがパソコンゲームの主流になったわけだけど、このゲームが元祖といえるんじゃないかな？　パソコン版も、シンプルだけどすべての要素を持っている名作といえるね！

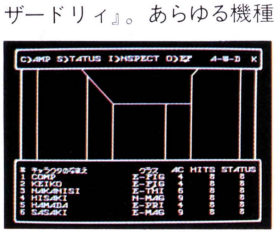
限定発売MSX2・ROM版が仲間入り

ウィザードリィ

MSX2 R　12800円
アスキー　☎03-486-8080

もう、すっかりおなじみとなった『ウィザードリィ』。あらゆる機種に移植されて、その勢いは衰える気配がない。

そんななかで、今度はMSX2のROM版が発売になった。オマケにドラゴンのフィギュアもついて限定発売だ！　売り切れは必至！　スグにお店へ走らないと買えないゾ。



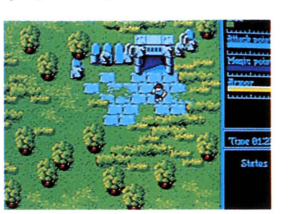
『ハイドライド3』アメリカに進出！

HYDLIDE

IBM PC & COMMODORE 64
KYODAI SOFTWARE

日本のゲームソフトもご本家アメリカへ本格進出する時代になった。

名作アクションRPGがIBMとコモドール64で登場する。あの広大なフェアリーランドをアメリカのプレイヤーはどう歩くだろう？　彼らの評価が楽しみ。同時に『イース』と『サイキックウォー』も発売予定である。

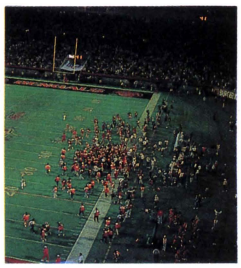


突然ですが
多摩 豊の

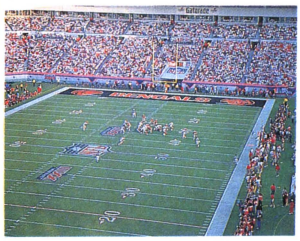
スーパーボウル見聞録

「スーパーボウル」。アメリカ大統領までもがテレビにかじりついてしまうというこの試合は、その年のアメリカン・フットボールの王者を決める試合だ。今回は（休みをとって）その試合を見てきたので、その模様の報告をしてみよう！

プログラムを売ってるオネーサン。ステキ！



▶場内は盛り上がりっぱなし



▲もう少し近いといいんだけど…

▲応援する方もひと筋縄ではいかない

▲試合をしてないときでもフィールドではショーが繰り広げられる

「アメリカの非公式な祭日」とまで呼ばれているのが、1月の第4日曜日「スーパーサンデー」だ。毎年、アメリカンフットボールのプロリーグ、NFLの優勝チームを決める「スーパーボウル」が行われるこの日には、ほとんどのアメリカ人がテレビの前に釘づけになると言われている（ちなみに、アメリカの歴代テレビ視聴率トップ10のうちのほとんどが、スーパーボウルの中継で占められている）で、このアメリカ最大のお祭りイベントを、わざわざ日本から見に行ってしまう「もの好き」がいる。なにを隠そう、この僕、これが二度目のスーパーボウル観戦である。去年、一生に一度のつもりで見に行ったのがうんのつき。それが病みつきになって、今年もまたアメリカはフロリダ州、マイアミまでのこのこ出かけて行ってしまったのである。

なにしろこのスーパーボウル、アメリカ中が注目するというのは言葉だけの話じゃない。試合の前週は、町中がその話題だらけ。試合が開催される当地では（毎年開催地が変わるのだ）、スーパーボウルTシャツを着てないと街を歩けないぐらいの感じになってしまう。日本シリーズの盛り上がり方なんて比べ物にならないのだ（新聞の一面やテレビのトップニュースがフットボールの話なんて想像できる？）。

チケットだって普通じゃ手に入らない。発売価格は100ドル（約13000円）だけど、ダフ屋価格は1500ドルから2000ドル（195000円から260000円！）。そこまで乗ってきたキャデラックと、このチケットを交換したなんてとんでもない話まである。有名人だってガンガン集まってきて、巨人軍のクロマティー選手なんかは、自家用のヨットに乗ってマイアミまでやってきたらしい。そこいら中に、お金持ちの乗ったリムジン（胴体の長い特別製の車）が走り回っていた。

もちろん、試合も周辺の盛り上がりに負けはじない。今年の対戦は「サンフランシスコ・フォーティーナイナーズ」と「シンシナティー・ベンガルズ」だったんだけど、なんと終了間際、残り34秒でサンフランシスコが奇跡の大逆転。夢のような試合が展開された。

とにかくアメリカ中が酔いまくる最大のイベント。試合も周りもエキサイティングだった！

ちなみに来年はニューオリンズで開催されるそうだけど、興味がある人は今から貯金を始めてはいかがかな？

（本誌オタク・クラブでおなじみ、多摩豊氏がスーパーボウル見物に行くというので、発作的にこんなコーナーをつくってみました）

安田均のパソコン版 AD&D®製作日誌

さて、春だ。AD&D®コンピュータ・ゲームだ。えっ、まだ出ない？　ほんとグループSNEは何をしているのだ？　ソードワールドRPGも遅れたし、タイタンだって……。

という声も聞こえてきそうな今日このごろ、皆さんいかがおすごしでいらっしゃいますか（低姿勢）。とは言うものの、ようやく『ヒーロー・オブ・ランス』のほうは、メドが立ってきたみたい。これがまたグラフィックがいいんだなア。

パート6：ヒーロー・オブ・ランス快調！　の巻

人間にはどうも星のめぐりというものがあるようで、なぜかぼくの場合は注目作になるほど刊行が遅れるようだ。これはべつに仕事をさぼっているわけじゃないのに、そうなるから不思議だ。『トラベラー』『ドラゴンランス戦記』『ラプラスの魔』『T&T』『ロードス島戦記』、最近では『タイタン』『ソードワールドRPG』、うーむ、出たものはどれも成功しているからいいものの、待っていただいたファンの人には申し訳ない。

なぜかとつらつら考えてみるに、どうもあれもやりたい、これもやりたいとよくばってしまうからだと気がついた。これは血液型Oの特徴らしく、グループSNEでも、O型の佐脇“ウィズ”洋平や北川“パーン”直は、仕事が極端だ。あがるときはめっぽう早いのに、遅れるとなったら、てこでもあがってこない。

これに比べたら、水野“DM”良や清松“バズリング”みゆきのA型は、“お前な～、悩みなんてあんのか？”と言いたくなるくらい早い。うらやましい限りだが、フフフ、いまに見てろよ、ライターズブロックにぶちあたって、一字も書けなくなるのだ（妬みぶかいのもO型の特徴です。おお、こわ～）。

なんだかよくわからない前置きになったけれど、“AD&D®”コンピュータ・ゲームは今年の注目作――となると、なんとなく嫌な予感のする読者もいることだろう。

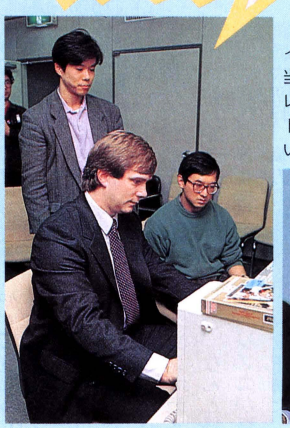
まあ、ご安心を。先月この欄で『プール・オブ・レイディアンス』が若干遅れると書いたけれど、あれからは順調に進んでいるので、夏には出ると思う。この間も、原版のSSI社からプログラム移植の指導に人が来ていたくらい、ポニーさんもリキが入っているのだ。

その指導担当が、見て驚いたのが、『ヒーロー・オブ・ランス』。こちらの移植の進み具合いは、早くて、もう8割方出来ているといっても過言じゃない。

で、そのグラフィックなんだけれども、さすがにアクションゲームとグラフィックには強い日本のマシン。もとのアタリST版に全然ひけをとらない美しさ。アタリはともかくIBM-PC版のCGAモードを見たぼくは、とてもこのグラフィックじゃ日本のユーザーの心はつかめないなと思っていただけに、98版の出来の良さにはほっとしたというか、嬉しいというか。動きのほうもいまのところはかなりいい感じだ。

このまま完成にこぎつければ、もう言うことなしのアクションRPGが出来上がるだろう。ひとつ困ったのは、『プール・オブ・レイディアンス』との発売時期の調整。『プール――』の

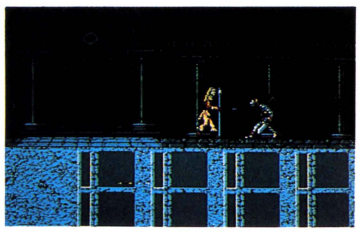
SSIよりの使者来日！



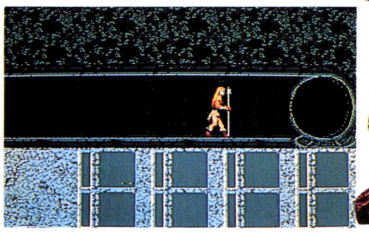
IBM版『プール・オブ・レイディアンス』のプログラミングを担当したSSI社のスコット・ベイレス氏が、日本語版移植作業のアドバイスのため急拠来日。作業もいよいよ大ヅメか!?

イラスト／中野豪

これが日本語版 ヒーロー・オブ・ランス



▲PC98の画面。まだ開発途中です



▲地下の下水道。ゲーム後半の1シーンだ

▲見よ、この精緻なキャラクターたちを！

ほうはまだしばらくかかりそうだし、そのあたりはボニーさんも悩みそうだ。

ところで、『ムーンシェイ・サーガⅠ　魔獣よみがえる』（富士見書房）はもう読んだかな。『ドラゴンランス戦記』に劣らず、なかなかのものだろう？　『プール・オブ・レイディアンス』もこれらと同じ〈フォーゴトン・レルム〉を舞台にしているから、いまから世界に慣れておくのも一法だ。

この小説版〈フォーゴトン・レルム〉はＴＳＲ社のほうから出ているのだけれど、どれも好調でもう６冊が出ている。ただ『ドラゴンランス戦記』のようにひとつのストーリーにまとまってはおらず、いろんな地方で起こる事件がそれぞれごとに出ている。〈ムーンシェイ・サーガ〉もそうした１つで、これは３部作になった。他はいまのところ１冊ずつ別の話が出ているわけだが、当然“AD&D®”コンピュータ・ゲームの小説版もそのなかに入っている。これがなぜか不思議なことに、本格ＲＰＧ第２弾のはずの『アジュア・ボンド』。　こちらとしては、つぎにＳＳＩから出る予定のコンピュータ・ゲームの内容がわかるから嬉しいものの、『プール・オブ・レイディアンス』の小説版は出さないの、と狐につままれたような気持ちだった（考えてみれば『ヒルズファー』の小説だって）。

そこはよくしたもので、ＴＳＲ社もコンピュータ・ゲームが好調なのに気を良くしたか、カタログを見ると『プール・オブ・レイディアンス』の小説が、今年の後半に刊行予定になっていた。日本での刊行順はコンピュータ・ゲームの順になると思うので、小説の好きな人は期待して待っていてほしい。

実際、ＳＳＩもリリースは遅れぎみながら、〈フォーゴトン・レルム〉や〈ドラゴンランス〉の作成予定だけはしっかりと立てている。このまえ（１月号）書いた相関図の６作に加えて、さらに２作の予定があると判明したので、ここに紹介しておこう。『ドラゴンフライト』と『インガの復讐』でどちらもアクションＲＰＧになる予定。たぶん前者が〈ドラゴンランス〉で、後者が〈フォーゴトン・レルム〉系統だろう。いまのところはこれくらいしかわからない。しかし、最初に出た３作からみても、高水準なので、これらも期待できそうだ。

ところで、今回は記事枯れなので、残ったページは“グループＳＮＥ日誌”にしてしまおう。

今年もグループＳＮＥはテーブルトークからコンピュータ・ゲームまでＲＰＧを中心にいろいろとデザインする予定。乞うご期待。

まず皆さんの熱烈な支持を受けて、本当に感謝しますの『ロードス島戦記』コンピュータ・ゲーム。この続編は、“やります！”。リリース予定を書くと、また鬼に笑われるのでここでは言わないが、来年ということはありません。

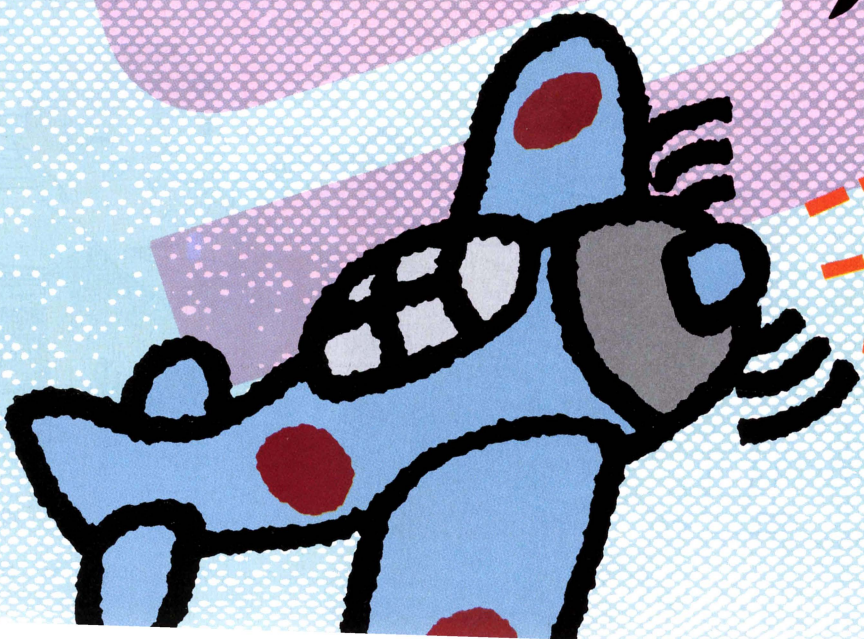
それから、『ゴーストハンター／ラプラスの魔』の続編も、その後になるけれど、予定しています。くそ、水野良や高山浩に負けてたまるか（ねえ、山本弘さん）。

もう１つ、こちらは『ウィザードリィ』でちょっとおもしろいことができるかもしれない。これはログインさんを読んでちょーだい（コンプで先に書いたら小島編集長におこられる）。

というようなところで、“グループＳＮＥ日誌”はまた来月。

D&D is a registerd trademark owned by TSR. INC. All Right Reserved.

シミュレーションゲーム特集



大戦略III＋マスターオブモンスターズマップコレクション 68
銀河英雄伝説 74
信長の野望・戦国群雄伝 78
水滸伝・天命の誓い 82
ファースト・クィーン 86
野球道 90
キング・オブ・マジック 94

クロちゃんのボードSLG版千夜一夜・イラスト

特報！
シリーズ最新作の全貌

大戦略III
—GREAT COMMANDER—

SLG界の西の雄、システムソフトが開発中の『大戦略III』。今月は、この質・量ともにビッグなSLGを取材、恐るべき『III』の全貌を明らかにする！

東京より遥か西の空に戦雲がたちこめている——　本誌特務機関員（コードネーム：フォックス）の情報によれば、九州は福岡博多に割拠するシステムソフトがひそかに新作を開発中であるとのこと。もしや……。オレの脳裏に数年前の激戦の日々がよみがえってくる。頭上を旋回するイーグルのジェット音、エイブラムズのキャタピラの響き、炎上するT-72——そう、あの『大戦略II』での死闘の記憶。

「…というわけだ。敵はどうやら『大戦略III』を開発中らしい。本誌としては、敵が東京湾に上陸する前に、できる限り多くの情報を集めておきたい。前線で戦ってきたキミには不慣れな仕事だろうが、ぜひ行ってもらいたい」

S編集長の目がキラリと光る。そして読後焼却処分とスタンプが押された1通の指令書をオレの前に差しだした。

本誌特派

サンダースJr.従軍記者

プロフィール

本誌ライター中、もっともSLGに傾斜した武闘派。多少危ない性格ゆえ、しばらく出番がなかったが、ついに復活

これが大戦略シリーズだ

現代大戦略

▲『現代大戦略』。このゲームがプレイしたくて98を買った人も数多いはず！

大戦略II

▲華麗にして重厚、『大戦略II』の登場により、大戦略シリーズは一層の躍進をとげた

スーパー大戦略

▲そして『スーパー大戦略』。シリーズ中最強といわれる思考ルーチンを備えている

●システムソフト☎092-752-5262●PC9801シリーズ（9801、Uを除く）／価格未定／4月発売予定

※画面写真はすべて開発中のものです

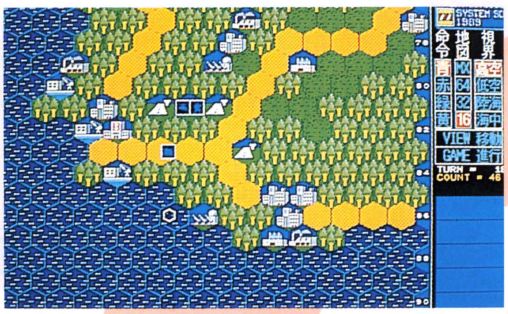
『大戦略Ⅲ』質・量ともにビッグになって新登場！

東京から航空機にて１時間半。いまオレはシステムソフトの開発室に立つ。CRTに表示される全体画面――。なんということだ、Island Campaign のマップがやけに小さく見える！　これは敵の謀略だろうか、Whats is this? 念のために(!?)NHK教育テレビで鍛えた初級英会話で問いただす。すると敵は意外にも日本語で、

「『Ⅲ』のマップは128×128(ヘクス)、『Ⅱ』と比較て４倍の広さにしてあります。ですからこのIsland Campaign のマップは『Ⅲ』だと画面の４分の１を占めるに過ぎません。また部隊数は512です」

と、開発担当者は淡々とした口調で説明する。『Ⅲ』の開発スタートは、およそ１年半前というから、オレが『Ⅱ』で死闘を展開していたころ、すでに次期主力大戦略のプロジェクトは着々と進行していたわけだ。恐るべしシステムソフト！　恐るべし大戦略！

これが大戦略Ⅲの画面だ！



▲さすが98版ゆえ、グラフィックはくっきり。しかも美麗

恥かしながら
博多は初めてなのだ
と、サンダースJr.は
ホホを赤らめた

博多だ。足利尊氏の昔より中央制覇を狙う英雄たちが力を蓄え、また争奪の中心ともなった、九州の磁場といえる。近年ではシリコンアイランドの言葉どおり、先端産業の導入・育成に余念なく、21世紀には風は西より来たる――と、当惑するシステムソフトの各担当をしりめに、Jr.はひととおり演説をぶった。が、㊙の何気ないひとこと、

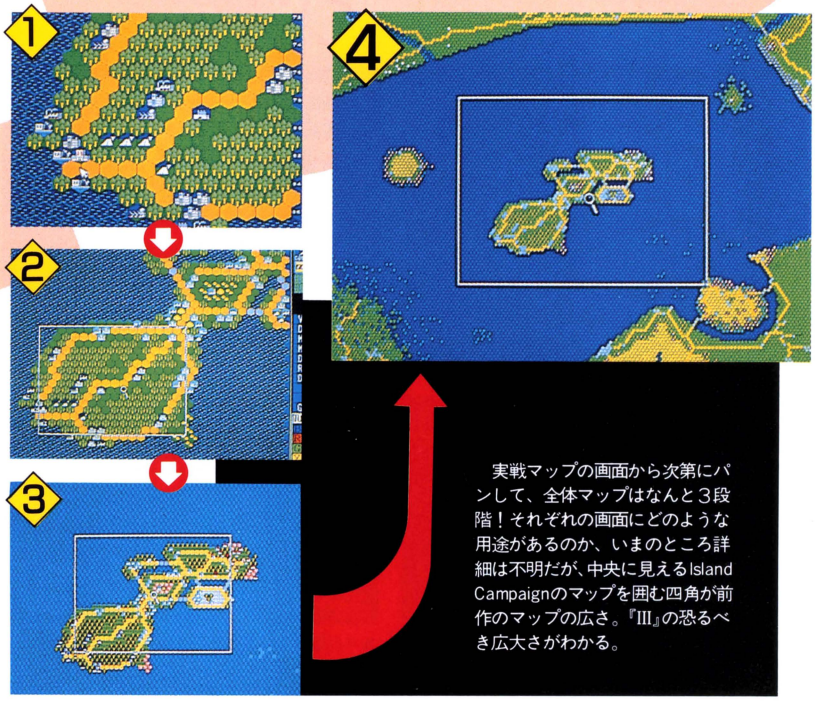
「あれ、Jr.さん博多は初めてじゃなかったんですか――」

途端にJr.歯切れが悪くなり、しどろもどろ。じつのところ、博多のみならず九州は初めてだったのだ。

1が新しい！

恐るべき広大な戦場がいま、ここに実現した!?

よりビッグに、よりリアルに――これが『大戦略Ⅲ』開発の基本的なコンセプトだ。で、まずはマップの話。前段で紹介したように、４倍もの広さになるわけだが、ゲームバランスということを考えれば、ただ単純にマップを広く大きくすればよいというものではない。広くした分、（たとえば）部隊同士がなかなか出会わない――というようなことがあってはならないし、広大な戦場に散らばったユニットの管理をすべてユーザー任せ(負担)にするわけにはいかない。広いマップ上、どうすれば効果的に各部隊を把握できるか――ここが開発上終始一貫した課題とのことだ。『Ⅲ』では全体マップから実際の部隊を指揮する実戦マップまで、４段階の切り替えが可能となっている。ビッグで、同時にプレイアブル（遊びやすい）な『大戦略Ⅲ』に期待だ！



実戦マップの画面から次第にパンして、全体マップはなんと３段階！それぞれの画面にどのような用途があるのか、いまのところ詳細は不明だが、中央に見えるIsland Campaignのマップを囲む四角が前作のマップの広さ。『Ⅲ』の恐るべき広大さがわかる。

ンが新しい！

2

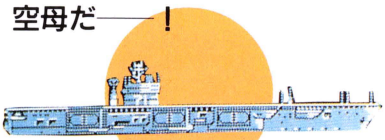
血湧き肉躍る兵器の数々だ

血湧き肉躍る——こう表現するのがもっとも正しい。『大戦略III』のユニットの話だ。『III』では、『II』でおなじみだった各ユニットにさらに多くのバラエティを加えている。

まず、前作でもっとも特徴的なユニットは、護衛艦を始めとする艦船だったが、『III』では潜水艦や空母が新たに登場。単なる上陸作戦や陸上支援のための艦船ユニットではなく、兵器の充実により本格的な海上戦闘が実現される見こみだ。次に、航空機にもいくつかの新ユニットが登場する予定。例をあげていえば、『III』の基本的なシステムとなる「索敵」と関連して、早期警戒機といった部隊が必要になってくるだろう。索敵能力の有無が、ゲーム展開にかなりのウェイトを占めることになるからだ。

また、雰囲気を盛りあげてくれるグラフィックはすべて新規に起こしている。右の写真をご覧になればおわかりのように、なかなかにリアル。『III』の世界を充実したものにしてくれそうだ。

空母だ——！

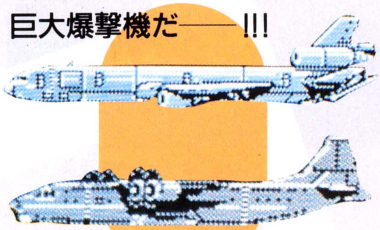


▲海戦の主役。泣く子も黙る空母が登場！

潜水艦だ——!!

▲潜水艦。輸送船撃破に威力発揮か……!?

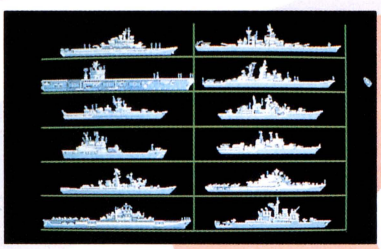
巨大爆撃機だ——!!!



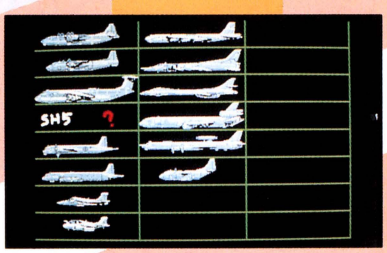
▲戦略爆撃機。装いも新たに多数登場

まだまだあるのだ

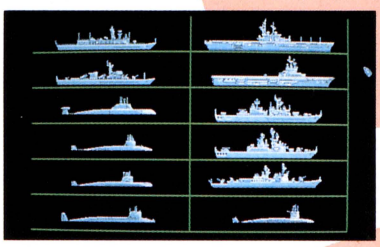
ワッハッハ——



▲艦船ユニットの充実は、ありがたやのひとこと。アイランドものなど、制海権をめぐる激戦必至、作戦の幅がグッと広がった



▲輸送機、戦略爆撃機といったヘビー級から、戦闘機まで。まだ確定ではないので、名前は控えるが、『III』の空はじつににぎやか！



▲兵力を満載した輸送船団に襲いかかる、海の狼・潜水艦。そんな光景がいまにもキミの目前に迫る。乞う、ご期待の艦船ユニット！

▲早期警戒機の登場が、未確定ながら待ち遠しい。これまでにないニュータイプをキミは使いこなすことができるか……!?

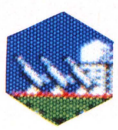
プロデューサーかく語りき

どうも、『大戦略III』プロデューサーの石川です。ここでは、開発上の話題を少々。まず、いま頭を悩ましているのが、512にもおよぶユニットを始め、ゲームをビッグにすることに伴う宿命ともいえる問題。ゲームが大きくなった分、プレイ時間が増え、ユーザ負担が大きくなったのでは意味がない。

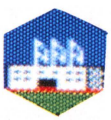
そう考えて、主に操作性向上を目指してただいま必死のバランス調整を行っている最中です。よりビッグに、よりリアルに、そしてよりプレイアブルな『III』絶対実現してみせますよ！

おおっと、この地形は？

『III』の地形は基本的には前作と同じだ。とはいえ、ゲームシステムに伴う変更が少々ありそうだ。たとえばレーダー基地。索敵モードが前提となる今回の『III』では、登場しても不思議はない。また、リアルさを追求するために、前線背後の物資集積所のようなものも考慮中であるとか——まだ開発段階ゆえ、はっきりしたことはいえない状態だが、下の写真をとりあえずは要チェック。ゲームシステムに大幅な変更がある以上、地形などの点でも当然変化はあるはずだ。



レーダー基地とのこと。はたして登場は成るか!?



これは軍の補給拠点のようなものらしい。詳細は不明だ

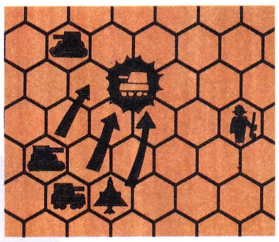
建物のBは、BLUE支配下の都市という意味。これは確実

NEWが新しい！ 3 移動、戦闘はリアルタイムとなる

これまでの移動・戦闘、たとえばあるユニットが移動（移動力を消費）して敵に隣接した場合攻撃、次に別のユニットを移動して――というユニットごとに移動、戦闘を順番に繰り返すパターンだった。が、『III』ではリアルタイム方式を採用。各ユニットにあらかじめ目標地点を指示しておいて、（目標に）到達した順に（任意に）戦闘を行う仕組みとなっている。移動についてさらにいえば、従来のような移動力を消費して行うシステムではなく、そのユニットが1ヘクス（地形ごとに異なる）を移動するのにどのくらいの時間（擬似時間）を費やすかが目安となる。したがって、各ユニットによって、目標に到達する早さが異なり、たとえば戦線突破のための集中攻撃を行うには、各ユニットの速度を計算した念入りな計画・準備が必要。

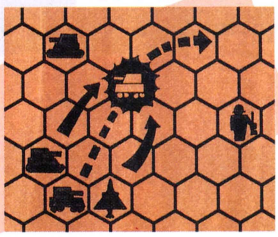
▲移動地点を指定。マウス使用可のカンタン操作

これまでのシステム



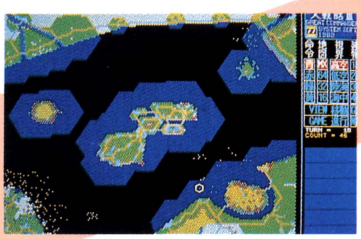
従来のシステムでは、たとえば敵戦線を突破をはかる場合、戦闘の結果を見て、なお敵が残っている場合、波状攻撃が可能。『III』では、敵ユニットに到達する時間を計算に入れなければ波状攻撃は不可となった

IIIのシステム

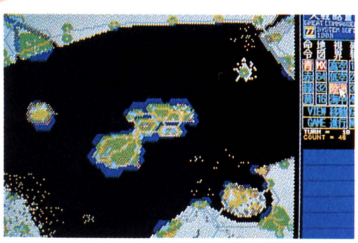


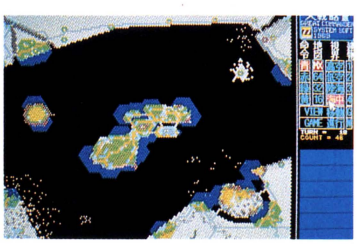
NEWが新しい！ 4 索敵モードが基本になるって、ホント？

リアルな戦闘を実現するための『III』の新機軸のひとつに索敵モードがある。ユニットにはそれぞれ索敵能力があり、タイプ（高空・低空・陸海・海中）によって、視界が大きく異なる。いくら強力でも索敵能力が低いユニットばかりだと、（どのユニットにもある）天敵の奇襲を受けるはめに陥るだろうし、必要なときに必要な場所に部隊を効果的に配置することができないだろう。そのフェイズに応じた索敵専従のユニットの配備が必要になること請け合いだ。索敵モードは、プレイヤーがどのように戦線を維持し、数多い部隊をコーディネートできるか――システムソフトの挑戦状のようなもの。実際の戦闘でも、このへんが指揮官の能力を評価する基準となるので要注意。『III』を甘くみるなかれ。


▲高空ユニットの視界。さすがにワイド

▲ヘリなどの低空ユニットの視界だ


▲陸海ユニットの索敵能力は低い


▲海中ユニット（潜水艦）の視界

NEWが新しい！ 5 ナント、ユニットがスタックして1部隊に！

『III』で予定されているシステムのひとつに、異なるユニット同士のスタック（集結・合体）がある。これはボード版SLGでは、ごく一般的なシステムながら、コンピュータ版では、これまで（残念ながら）技術上の制約で実現していなかった。が、『III』の信条とするリアルさを追求するには不可欠の問題。たとえば実戦では歩兵なら歩兵だけの部隊は存在しない。とくに機械化が著しい現代戦では、AFV（装甲車両）や対空部隊との連携は当然のこと。今回の『III』では、システムソフト長年の懸案ともいえたこの点を、同一高度（索敵参照）のユニットを4部隊までスタック可能とすることによって、解決をはかっている。スタックした複数の部隊は、ひとまとまりの1部隊として考えられるが、戦闘時にはそれぞれの部隊に（敵のどの部隊を攻撃するか）指示することができる。

対空、対地あらゆる事態に対応できるバトルグループの誕生だ！

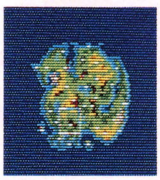
▲開発中の画面ながら、部隊編成はこんな感じだ

システムソフトの最新作をもう１本紹介だ！

『大戦略Ⅲ』に続いては、『マスターオブモンスターズ・マップコレクション』の紹介。強力なユーザー公募作品30と、キャンペーンシナリオ１本追加がウレシイ。

マスターオブモンスターズ マップコレクション

ISLAND of DRAGON



▲アイランドもの、その1。比較的オーソドックスなタイプに見えるが…!?

ファンタジア

▲アイランドもの、その2。山に囲まれた１本道の果てに待つものは

The Triangle

▲島中央へはいずれの陣営も同じ距離。血を血で洗う激戦は必至なのだ

CHAOS ISLAND

▲一見して地味なマップだが、島の真ん中にある湖がくせもの。要注意だ！

The Magic World

▲魔法の世界とはオーソドックスなネーミング。自信のほどをうかがわせる

Triple Struggle

▲この城の多さは前代未聞。魔法使い大活躍の３カ国対抗シナリオなのだ

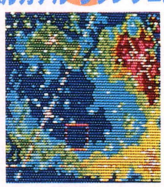
Paladin

▲パラディンとは聖騎士の意。シナリオ中屈指のビッグゲームとなるだろう

The Dark Lord

▲暗黒の君主とはいずこより来たる!? 山岳と森・平野のコントラストが美麗

ハルカナル ラブンツェル



▲中央の湾の制海権をめぐって、海上モンスターが活躍しそう。力作だ

WONDER ISLANDS

▲島のそこかしこに意味深な仕掛けあり。ピンボールにさも似たりってところ

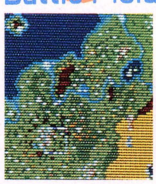
REMAKE SANGOKU

▲中国大陸もどき（失礼）のマップにモンスター版三国志が展開される！

3arrows

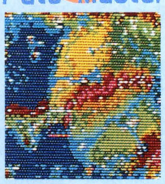
▲毛利元就の３本の矢の教え――なんていっても話通じないだろーなあ！

Battle Field



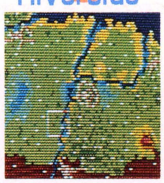
▲単純明快。戦場とはいさぎよいネーミング。とはいえ実際にプレイすると

Fate Master



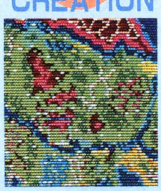
▲それにしても、最近の公募には複雑怪奇な地形多しだ。面白さは保証だよ！

Riverside



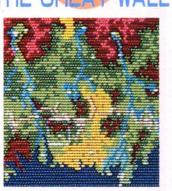
▲大平原に大河が１本。設定としては単純ながら、なかなかに手ごわそう

CREATION



▲火山帯が点々と散らばる。ゲーム展開にどのような影響があるのか、興味あり

THE GREAT WALL



▲ビッグゲーム志向が公募作品の特徴のひとつだとか。これも激戦まちがいなし！

DOUBLE LAKE WAR

▲ふたつの湖をめぐる戦いが戦局の焦点。くれぐれも体にだけは気をつけて

ISLAND

▲とにかくぶっとんだマップ。でもゲームバランスは保証済みだからね！

Dragon Island

▲お、惜しい！　あと１本首があれば、キングギドラになれたのにぃ…！

 ●システムソフト☎092-752-5262●PC 8801シリーズ・Ｘ１ターボ（4800円）、MSX２（4500円）

さて、30本すべてがユーザー公募という『マップコレクション』の傾向と対策について、システムソフトの福田さんがいうには、

「以前の公募マップだと、ひと目見て、あ、これはゲームバランスが悪いなとわかるものが多かった。でも幸か不幸か、最近のマップは一見楽勝のようでありながらプレイヤーに死ぬ苦しみを味あわせたり、奇抜なデザインながらじつに細かくゲームバランスが計算されていたり、とにかく見ただけじゃわからないものが多い。水準としてはプロと同等といってもいいですね」

とのことだ。大戦略シリーズにエディットモードが初めて登場したときには、正直いって単なる付録だと思っていた。が、じつはこのエディットモード、ユーザーがゲームを遊びこなすためのもうひとつの陰の主役であったわけだ。つまり、ゲームを享受するだけの立場から、実際にマップ(シナリオ)を創作し、ゲームづくりへ参加するということ。自分がこのゲームを通じて何を表現したいのか——そのための有効な手段となった。というわけで、ユーザの血と汗の結晶『MMマップコレクション』、まずはごろうじろ。

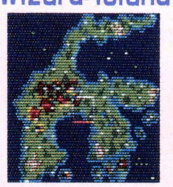
◀キャンペーンも1本入っている。夢みるぞ!

◀今回は中立系の魔法使いが主役となる。コロサス命

Great Lake

▲海の中に湖があり、湖の島にさらに湖がある。早口言葉でいってみるべし

Wizard Island



▲アイランドものとしては広大。中央の山岳地帯制圧が勝利への鍵か!?

ハルカナルサラブレイツ

▲円形の島に塔が散在する。なかなか楽をさせてもらえそうもない

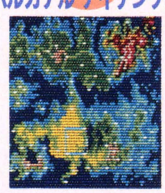
Peninsula Lord

▲どう読めばいいのか。ポイントは中央の火山帯と山岳地帯の制圧か!?

CROSS Point

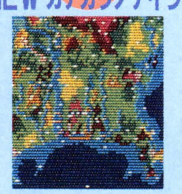
▲何やらいわくありげな地形。制作者の強烈な個性が感じられる。難易度大

ハルカナル ナイチンゲル



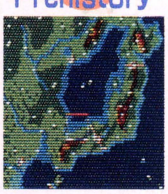
▲ナイチンゲルとは夜鳴鳥のこと。ラプンツェルの作者は堂々複数入選、エライ

NEW カナガワノナイラン



▲少数派、実在地形シリーズその1。で、神奈川をどーしようっていうの?

Prehistory

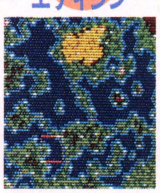


▲前史。日本がまだ大陸とつながっておったころ、モンスターがたんとおってな

KISS SHOT

▲一見軟弱なネーミングがくせもの。じつは泥沼の激戦必至のビッグゲーム!

エディシン



▲うーむ、この手のビッグゲームを見ると、ついつい性格が変わるワタシ……

りねちゃんのボードSLG版千夜一夜

●ボードSLGって、いったいなんだろう?

最近はパソコンやファミコンのソフトでも、SLGがたくさん出てるね。でもちょっと前までは、SLGといえばボードゲームのことだったんだよ。ただし、このボードSLGは、ルールがちょっとむずかしすぎたのか、プレイヤーの数はあまり多くなかったなあ!

ボードSLGは、そもそも軍事研究用の模擬戦争だったんだ。いまでも自衛隊などでは〝机上演習〟と呼ばれるSLG(?)をやってるんだよ。この〝机上演習〟を改良して、ゲームにしたのがボードSLG。だから最初のころは、第二次世界大戦などの、戦争をテーマにした、いわゆるウォーゲームが多かったんだ。

でもSLGの範囲はだんだん広がってきて、スポーツゲームやビジネスゲームといったジャンルも登場。最近では歴史から離れたSFゲームや、ファンタジーゲームも出てるね。ボードSLGには、コンピュータとはまたちがう楽しさがあるんだよ。

©1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム
©1989 BOTHTEC

銀河英雄伝説

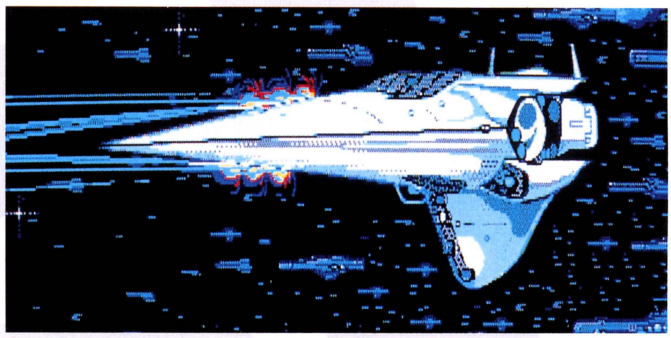
アニメ化やマンガ化もされている、田中芳樹原作の人気小説『銀英伝』がSLGになった！ プレイヤーは帝国軍の若き天才ラインハルトとなって、同盟軍を相手に知謀の限りを尽して戦うのだ。

大人気のスペースオペラ、ついにゲーム化！

『銀河英雄伝説』は、帝国軍のラインハルトと同盟軍のヤンというライバル関係にある2人の戦いを中心に書かれた全10巻（本編のみ）の長編スペースオペラ。すでに完結しているのに今なお根強い人気を持っていて、アニメとなって劇場公開されただけではあきたらず(？)、マンガ、はては週刊のOVAにもなっている作品だ。ストーリーを簡単に紹介すると……。

——宇宙暦795年。銀河系へと進出した人類は、皇帝と貴族が支配する専制君主国家の銀河帝国と、その圧政から脱した共和主義国家の自由惑星同盟とに分裂し、終わりのない戦いを続けていた。そこに現れたふたりの天才、「常勝の天才」ラインハルト・フォン・ミューゼルと「不敗の魔術師」ヤン・ウェンリー。運命のいたずらか、たまたまちがう国に生まれたふたりは敵同士として知謀の限りを尽し戦うことになったのである——。

常勝の天才 ラインハルト



◀ラインハルトの乗る旗艦ブリュンヒルト。このゲームではアニメ版同様、BGMが「ボレロ」「英雄」といったクラシック音楽なんだけど、優雅な戦艦にピッタリだよね！

このゲームでは、プレイヤーは帝国軍のラインハルトとなって戦闘に参加することになる。しかしスタート時にはわずかな部隊しか持っていないため、まずは支配下にある惑星から税金を取り、戦艦を生産する必要がある。そしてそれらで艦隊を組み、同盟軍との艦隊戦を繰り返しながら、惑星を占領して兵力を蓄えていくというワケ。

シナリオは5つ用意されているけれど、それぞれに設定されている勝利条件を満たすには、原作のラインハルト同様大胆かつ冷静な判断力と、優れた艦隊運営能力が要求される。はたしてキミはラインハルトを越えられるか!?

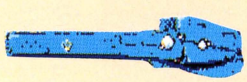
●帝国軍武力一覧●

特殊戦艦

最大移動力	80000km
戦闘移動力	60000km
最大射程	70000km
耐久力	40000
中性子ビーム砲	6門
ワルキューレ	12機
ミサイル弾頭	4発
ミサイル発射装置	2基

※ラインハルトの乗る宇宙戦艦ブリュンヒルト。

宇宙戦艦



最大移動力	80000km
戦闘移動力	60000km
最大射程	70000km
耐久力	40000
中性子ビーム砲	6門
ワルキューレ	12機
ミサイル弾頭	4発
ミサイル発射装置	2基

※戦闘の中心。ビームによる攻撃を得意とする。

高速戦艦

最大移動力	120000km
戦闘移動力	80000km
最大射程	70000km
耐久力	30000
中性子ビーム砲	6門
ワルキューレ	12機
ミサイル弾頭	4発
ミサイル発射装置	2基

※宇宙戦艦のエンジンを強化したタイプ。

攻撃空母

最大移動力	60000km
戦闘移動力	50000km
最大射程	50000km
耐久力	50000
中性子ビーム砲	14門
ワルキューレ	80機
ミサイル弾頭	9発
ミサイル発射装置	3基

※戦闘機をたくさん積んだ空母。攻撃力は大きい。

●ボーステック☎03-708-4711 ●PC8801(SR以降)、PC9801(VM／VX／RX／UV／UX／CV)／8800円／4月14日発売予定

プレイ方法はとっても簡単

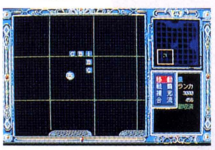
ゲームの勝利条件は各シナリオにより異なっている。シナリオ1を例にとると、すべての敵艦隊を全滅させるか、4つある惑星全部を占領すれば勝ちだ。なお、ゲームは右の表のとおりに進行していく。プレイヤーは状況に応じて艦隊、部隊、惑星をそれぞれ上手に運営していく必要があるのだ。

各ターンの流れ

入力フェーズ：プレイヤー側の艦隊行動を選択する
→ 思考フェーズ：コンピュータが艦隊の行動を選択する
→ 移動フェーズ：両軍のすべての艦隊が同時に移動する
→ 索敵フェーズ：自軍の各艦隊が自動的に索敵を行う
→ 戦闘入力フェーズ：攻撃目標、攻撃方法を選択する
→ 戦闘フェーズ：戦闘可能なすべての艦隊が戦闘をする
→ 占領フェーズ：惑星を占領した場合の成否を表示する
→ 結果フェーズ：1ターン終了時の状況を判定する

艦隊命令

移動 艦隊を移動させるコマンド。動かしたい艦隊の指揮艦ユニットにカーソルを合わせ、目的の場所を指定する。



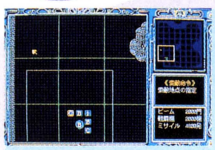
戦闘 戦闘場所を指定するコマンド。後の「戦闘入力フェーズ」で敵部隊が射程内に入った部隊から攻撃を仕掛ける。

占領 中立、または敵の支配下にある惑星を占領するコマンド。目標の惑星に近づかないと使用できないし、失敗することもある。

合流 他の艦隊に合流するときのコマンド。1ターンに移動できる距離内に合流したい艦隊の指揮艦ユニットが存在する場合のみ有効。

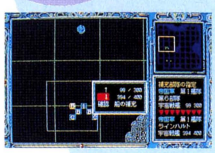
部隊命令

索敵 艦隊のフォーメーションから離れ、索敵するときに使うコマンド。目的の位置にたどり着くと自動的に戻ってくる。



編隊 独立部隊が艦隊に入るときと、すでに艦隊内にいる部隊がフォーメーション位置を変更するときに使うコマンド。

補充 同種類の戦艦で構成された部隊間で戦艦を交換するためのコマンド。前線にいる部隊が被害を受けたときなどに使用。



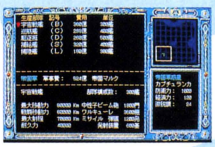
分割 艦隊に属している部隊を分離させ、独立部隊にするためのコマンド。ダメージが大きく逃走した敵を追撃するときなどに使用。

補給 戦闘機とミサイルを補給するためのコマンド。補給艦からのみ可能。当然のことながら、距離が離れすぎていると使用できない。

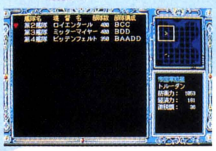
惑星命令

徴収 自軍の支配下にある惑星から税金を徴収するコマンド。税金は全額軍事費として使えるので、忘れずに徴収したい。

生産 支配下の惑星で部隊を生産するコマンド。生産できる部隊は惑星ごとに異なり、同じ種類の部隊でも価格がちがう。



増援 惑星を占領すると、ひとつの惑星につき1艦隊だけ増援艦隊を呼ぶことができる。提督によって部隊編成が異なる。



巡航艦

最大移動力	140000km
戦闘移動力	80000km
最大射程	90000km
耐久力	32000
中性子ビーム砲	5門
ワルキューレ	5機
ミサイル弾頭	12発
ミサイル発射装置	3基

※ミサイルによる戦闘が得意。移動力が大きい。

駆逐艦

最大移動力	120000km
戦闘移動力	60000km
最大射程	60000km
耐久力	30000
レールガン	12門

※安価ではあるが、移動力もあるので使いみちが広いユニット。自軍の占領下にある惑星の守備隊としても使える。

補給艦

最大移動力	100000km
戦闘移動力	50000km
最大射程	40000km
耐久力	24000
対空砲	16門

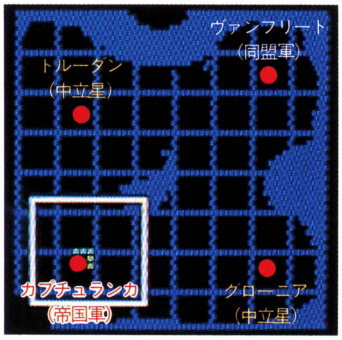
※宇宙戦艦などに戦闘で消費した戦闘機、ミサイルを唯一補給することができるユニット。ただし攻撃力は低い。

揚陸艦

最大移動力	80000km
戦闘移動力	50000km
最大射程	40000km
耐久力	24000
対空砲	12門

※惑星を占領する際、揚陸艦を入れておくと成功する確立が高くなる。ただし、艦隊戦においては足手まといとなりがち。

※今回の記事は開発中のバージョンであり、製品版では内容が変更することがありますので、ご了承ください。



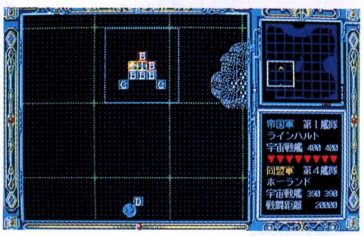
シナリオ1

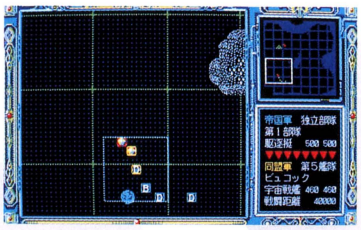
『ヴァンフリートの戦い』攻略日誌

それではさっそく、シナリオをプレイしてみよう。このシナリオの終了条件は「①双方どちらかの全艦隊が全滅したとき。②双方どちらかが、左のマップにある4つの惑星をすべて占領したとき。③ラインハルトの旗艦部隊が全滅したとき。」の3つ。もちろん③は負けとなるからこれだけは避けたいね。

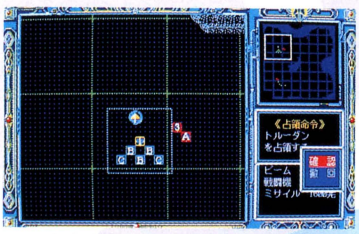
帝国軍の支配下にある惑星カプチュランカからゲームはスタート。まず最初の目的地は惑星トルーダン。戦力を増やすため、税金を徴収するとともに宇宙戦艦を建造。艦隊へ合流させる。

索敵に出した巡航艦が敵を発見した。戦闘態勢を整え、真正面から戦いを挑む。敵艦隊の指令官、ホーランド提督の部隊を集中攻撃し、これを撃破する。





敵が中立惑星のひとつ、グローニアを占領したという報告が入る。こちらはまだトルーダンにも着いていないというのに……。と、突然カプチュランカが同盟軍のビュコック提督に襲われてしまった！　すぐさま防衛のために

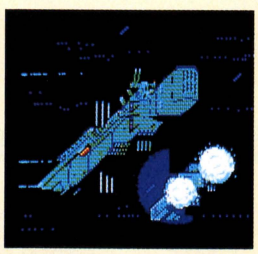


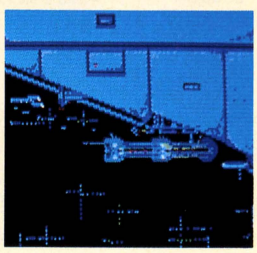
配備しておいた宇宙艦隊1部隊と駆逐艦3部隊でこれを迎え撃つことにした。被害もそれなりにあったが、どうにか敵を倒すことに成功する。ただし、ビュコック提督の部隊だけは逃げられてしまった。追撃することはできたが、カプチュランカを離れているうちに他の艦隊が攻めてくることもありうるので、あえて留まったためだ。敵の戦力がよく分かっていないのだから、目先のものごとに捕らわれて深追いするのは危険だろう。

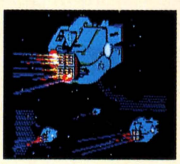
そうこうするうちに、主力艦隊がトルーダンに到着、占領に成功した。これで帝国軍、同盟軍ともふたつずつ惑星を支配下に置いたわけだ。新しい惑星を手に入れたことによるメリットは3つある。1つめは徴収額が増えたこと。2つめは今までにつくれなかった

迫力満点の戦闘シーン!!

艦隊同士がぶつかり合う戦闘シーンでは、普段のマップが表示されている画面が切り替わって、臨場感たっぷりのアニメーション表示となるんだ（左下の写真を参照してね！）。各艦とも豊富なアニメパターンを持っているから、これを見るだけでも楽しめちゃうぞ！







ブリュンヒルト6態

ブリュンヒルトを例にとって紹介しよう。3パターンある攻撃方法（ビーム、戦闘機、ミサイル）は言うに及ばず、被弾したときのアニメも3通り用意されているんだ。

▲ビームによる攻撃シーン

▲戦闘機ワルキューレ出撃

▲レーザー水爆の発射シーン

▲小破。ほとんど被害はない

▲中破。後方の戦艦が爆発！

▲大破。ブリュンヒルトを直撃

ユニット（この場合では攻撃空母など）を生産できること。そして3つめが増援艦隊を呼べるということだ。艦隊が増えたことにより、いままで主力部隊しかできなかった惑星の占領を同時に2カ所で行うことが可能になった。もっとも今回は兵力の分散を嫌って、一緒に行動させることにしたが……。

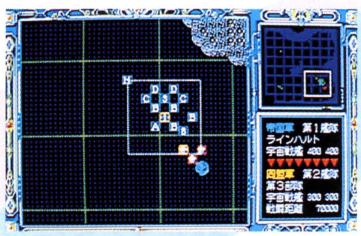
かくてラインハルト率いる第1艦隊とミッターマイヤー率いる第3艦隊が目指したのは、同盟軍の拠点である惑星ヴァンフリート。そこで同盟軍のアッテンボロー率いる第1艦隊と遭遇、ただちに戦闘へと突入した。戦力に差があったこの戦いは、帝国軍の圧勝に終わった。

ヴァンフリートの占領に1度は失敗したものの、次のターンで無事成功。この星からも増援艦隊を呼んでさらに

戦力を増やした帝国軍は、最後に残った惑星グローニアへと向かって移動を開始した。

途中、カプチュランカでの戦いで逃げられたビュコック提督の部隊と出会うも、これを難なくせん滅。

そしてグローニアを守っている同盟



軍、第2艦隊とのラストバトルが始まった。この戦いに参加した部隊数は同盟軍の3に対して帝国軍が13と、じつに4倍以上。しかも帝国軍は宇宙戦艦

を8部隊、さらには攻撃空母まで用意した万全の態勢をしいていた。同盟軍もよく健闘したものの、司令官パエッタの部隊が全滅した時点で勝敗は決した。残った同盟軍の2部隊も、自軍の何倍もの戦艦に同時に攻撃を受けてあえなく散っていった。

こうして、グローニアを占領するまでもなく、敵艦隊を全滅させた帝国軍がこの戦いに勝利したのだ！

シナリオは5本！

今回紹介したのは、5本あるシナリオのうちの1本め。2本め以降のタイトルを並べてみると「ティアマト星系の戦い」「アスターテ星域の戦い」「アムリッツァの戦い」「イゼルローン要塞の奪還」と、ファンならどんな内容か想像つくんじゃないかな？　1本めには出てこなかったキャラクターもぞくぞくと登場するので期待しよう。

◀右が宿敵ヤン・ウェンリー。ふたりの戦いがいま始まる!!

はたして、ラインハルトはヤン・ウェンリーに勝てるのか？　それはキミの腕しだいなのだ。

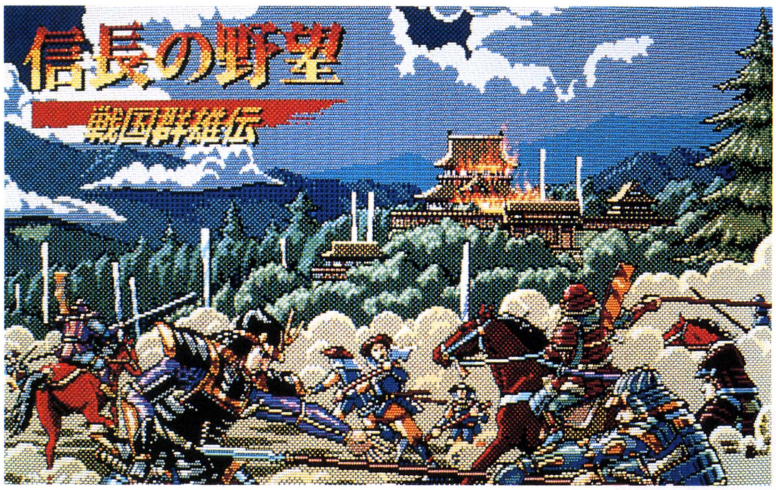
クロちゃんのボードSLG版千夜一夜

●ヒストリカル・ウォーゲームは数が多い！

ようするに歴史上の戦争をテーマにしたゲームのことで、数あるボードSLGのなかでも、いちばん古くからあるジャンルなんだ。

このヒストリカル・ウォーゲームには、独特の分類法があるんだよ。たとえばプレイヤーが、国家全体を運営しているような、スケールの大きなゲームのことは〝戦略級〟というんだ。その反対に戦車1台、飛行機1機を動かしているようなゲームは〝戦術級〟だよ。そしてその中間段階のゲームのことは〝作戦級〟と呼ぶんだ。

このタイプのボードSLGは、数が多いから、どれがお勧めとはいえないなあ。おっと、そういえば最近は、RPG風のウォーゲームも出てるんだっけ。『アンブッシュ』（ホビージャパン）という、TVの『コンバット』みたいな、第二次世界大戦の戦闘ゲームだけど、もしきみがRPGファンなら、これなんかちょっとおもしろいんじゃないかな。



発売以来圧倒的な人気を誇る『信長の野望・戦国群雄伝』。光栄歴史SLGの伝統を受け継ぎつつ、オリジナルな要素もあわせ持つ。これは絶対おススメ——ということで、今月は『群雄伝』のリプレイをしっかとやってみることにする！　それじゃ、全国の信長フリークの皆さん、スタンバイOK!?

『信長の野望・戦国群雄伝』の魅力を解剖する！

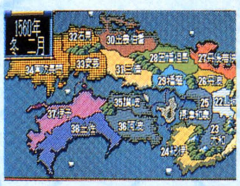
どうも、お茶の水です。それにしても『戦国群雄伝』は強い。編集部に寄せられるSLG関係のお便りも、半分はこれ。ワタシ個人としても、このゲーム、前作『信長の野望・全国版』とはまったく別のコンセプトで勝負する野心作として高く評価したいところだ。ということで、まずは『群雄伝』の魅力について若干のコメント。

これは前号、前々号でも触れたことだが、『群雄伝』の第一の魅力は何といっても「人」にある。全部で36あるそれぞれの国の大名のほか、その配下として、新たに武将という要素が加わっている。ここでゲームをグッと盛り上げる情報をひとつ提供すれば、まず大名によって、かかえる人材には大きな差がある。信長だったら、政治力（コマンドはこのポイントを消費して行う）、戦闘力（戦闘に影響）とも高水準の武将が勢ぞろい。兵種も足軽・騎馬・鉄砲とバランスのとれた構成。いいことづくめのエリート集団といえるし、信玄も強力ながら、信長とは異なり、兵種が（やっぱり武田騎馬軍団！）騎馬に偏っているところが特徴的だ。北条は強大な領国を有しながら、小田原評定（いつまでたっても決断がくだせないこと）のたとえの通り、凡将ぞろいが悩みのタネ。本願寺は——と。門徒に雑賀・根来の鉄砲衆を抱えていたため、破壊力ある鉄砲軍団が魅力だね。

ま、それぞれの大名の立場に立って、人材管理にしっかり悩んでください。

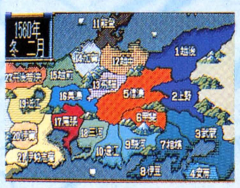
やっぱり信長だきゃ！

『信長の野望・戦国群雄伝』で選べるキャラは36人。強豪あり弱小ありでバラエティに富んでいるが、ここはやっぱり信長に決め！



◀西日本の情勢。毛利・三好といったところがうるさい相手だ

◀風雲急を告げる近畿の状況。近江・山城・摂津が狙いどころ！



◀一五六〇年からのスタート。尾張は結構イイ位置についている！

お茶の水博士の歴史コラム

WHAT'S NOBUNAGA?

信長とはいったいどういう人物であったのか？　ここでひとつだけいえるのは、信玄や謙信のような大名との違い。

数々の美談・伝説に包まれた彼らに比べ、信長は、比叡山の徹底した焼討ちなど、むしろマイナス面の方が強い。両者に比べ、分が悪いが、新しい時代をつくる者は、同時に古いもの、時代に逆行するものを破壊しなければならない宿命を背負う。ここが信玄・謙信のような戦国の優等生(!?)と、戦国の幕をひく役割を演じ、実行した革命家信長との決定的な違いだろう。

●光栄☎044-61-6861●PC-8801SR以降3枚組／9,800円（サウンドウェア付12,300円）

信長、全国制覇の野望に燃える！

1560年 信長軍団動く！ 敵は美濃・斉藤義竜

永禄三年（1560年）、我が尾張を取り巻く情勢には予断を許さぬものがあった。隣国美濃にはマムシと呼ばれた先代道三を敗死させた斉藤竜興、三河には主君の命令一下、敢然と死地に赴く荒武者をそろえた徳川家康。そして西部には伊勢の名門、北畠氏が控えている。対する尾張は水利に恵まれ、気候温暖の地といえど国小さく、到底３ヵ国すべてを敵にまわすわけにはいかない。まず、どの国から切り取っていくか――。

軍議の席で、主君信長公は珍しく配下の者に意見を求めた。が、方針はなかなか決定しない。わたし（羽柴秀吉）が発言力を伸ばす絶好の機会である。

「されば殿。まずは国力を蓄えること、肝要に思いまする。そのためには、まずは東国に割拠し、一大勢力を築くことが最上の策。美濃より信濃、越後、武蔵を押えなされ」

◀信長ついに立つ！ 当面の敵は美濃斎藤氏

◀柴田勝家。信長のもっとも頼りにする勇将その１

◀羽柴秀吉。政治・戦闘力ともダントツの出世頭！

まずは内政を充実させるべし

◀この画面は何度見てもいい。国造りへの情熱がググッと盛り上がる！

◀これが有名な!?町造りの画面なり。お金がなくては戦さはできぬ！

◀徴兵だ。このゲームでは最も重要なコマンドのひとつなのだ！

ポスト信長を狙う大名達だ！

序盤、尾張を取り囲む国は美濃・三河・伊勢の３ヵ国。どの国を狙えばいいか、よーく考えてくれ！

伊勢

斉藤義竜

◀父道三を殺し、美濃の大名にのし上がった。能力は大名の中ではマアマア

稲葉一鉄

◀美濃武将。政治・戦闘力とも高く、しかも鉄砲部隊を率いる。殺すには惜しい！

美濃

北畠具教

◀伊勢志摩大名。名門の出だけあって、魅力が抜群！

北畠政成

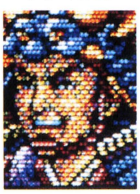
◀伊勢武将。今いち知名度は低いが、優秀なんだぞ、と

三河

徳川家康

◀史実では信長の忠実な盟友。能力は信長に決して劣らず！

本多忠勝



◀勇猛ももって鳴る三河武士その１。政治力にやや難あり

榊原康政

◀三河武士その２。それにしても家康は優勝な家来多し！

酒井忠次

◀三河武士その３。どちらかといえば知謀の士って感じ！

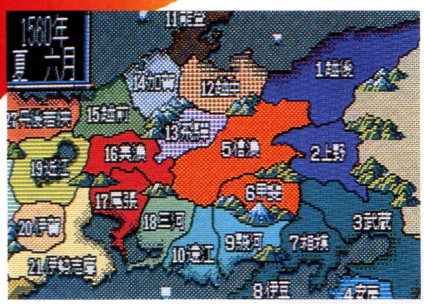
服部半蔵

◀この人は忍者。戦闘力の高さに比べ、政治力が貧弱！

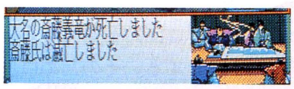
信長、強豪ひしめく東国へ出征！

1560〜1561年

上杉強し！　柴田勝家、虜となる



1560年夏。信長は美濃を急襲。満を持した織田軍団の攻撃により、斎藤氏は滅亡。ここに信長の天下布武の第一歩が始まる。



▲フッフッフ。幸先のいい1勝をあげて、今後の展開が楽しみなのじゃ！

満を持した我が軍は、またたくまに美濃稲葉山城を攻略。斎藤氏は滅亡した。この戦いで、虜（とりこ）にした者たちの中から、信長公は2人の武将を配下にお加えになった。稲葉一鉄。美濃に古くから住む豪族の出で、鉄砲隊の指揮には見るべきものがある。そして竹中半兵衛。知謀に優れた名将との評判が高い。何故か、この男とは他人のような気がしない。何故だろうか――？

さて、信長公は休む間もなく兵馬を整え、武田領信濃へ侵入した。北条との紛争に気をとられた武田は、東国の要所ともいうべきこの地を放棄、我が軍団、破竹の進撃というべきである。が、ここで大きなつまずきが訪れた。続く越後攻めに三たびもの敗戦。とくに2回目の戦さには、柴田勝家が敵方に捕われ、公も、身ひとつで落ち延びる始末。世に「越後の大崩れ」と呼ぶ、痛恨の負け戦だ。公が謙信をようやく破ったのは永禄四年、秋のことである――。

戦いに勝っても……

▲開戦！　右下に見える騎馬軍は、信長と勝家。敵は自らの不利を悟って、城を中心に固まる

▲籠城戦は今がたけなわ。義竜は本丸にて息をひそめる。敵拠城陥落は間近に迫る――！

▲キミのよーな優秀な人材は殺すには惜しいのよ！

お茶の水博士の歴史コラム

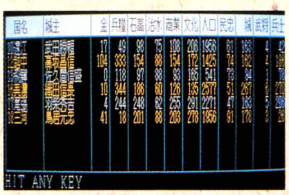
信長、精強武田騎馬軍団を破る！

信長らしさがもっとも出ている戦いは、何といっても長篠の合戦だろう。当時最強といわれた武田に対して、鉄砲3千丁を用意、自らの武を頼んで突撃する騎馬軍に圧倒的な火力をもって勝利した。相手が強いことを素直に認めた上で、ではどうすれば勝てるのか――工夫の上にも工夫を重ね、ついに画期的な鉄砲戦術を編み出した。自軍の強さを誇るばかりで、決して相手を見ようとはしなかった敵将、勝頼の性格とは対照的な用心深さ。ここが大胆にして細心、信長ならではの勝ち戦といえるね！

速報　信長、東国征覇成る!!

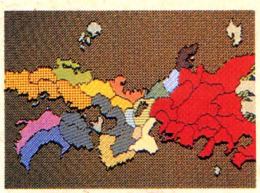
信長軍団の威力とくと見よ！　というわけで、ついに東国征覇は達成された。後は西日本の強豪との闘いあるのみ！

▲信長の東国遠征は成功裏に終結した。時に1564年――。現在領国数18ヵ国に及ぶ大勢力にのし上がった。



▲羽柴秀吉は一貫して尾張駐在。優秀な人材ながら、つい使うきっかけを失ってしまった。残念無念だ！

▲今後のとりあえずの目標は近江に決定！　人口が多く豊かな地ゆえ、まっ先の攻略がベスト！

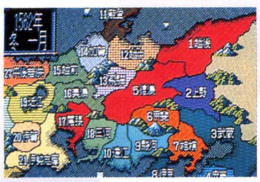


▲MAP上、赤い勢力が半分を占める。うーむ、これぞ光栄SLGの快感というべし！

鮮やかな進撃、東国は我らのものに！

1562年 織田信長、武蔵を制す！

信濃、越後。東国ではもっとも人口が多い大国だ。この地に加えて、武蔵を制すれば、全国制覇の足がかりとなること必定。織田軍団は、北条が安房へ攻め込んだ頃合を見計らって、大挙武蔵へ進撃、関八州の要というべきこの地を占領した。一方、他国の動向は——。公の北条攻略に呼応するかのように、信玄は相模・伊豆を侵略、その重厚な外貌にも似ず、迅速な戦略をもって、我が軍団の行く手を阻んでいる。また、ここで緒戦の戦略拠点であった美濃を失陥するという大失態が起こった。関東に重点を置く余り、隣国朝倉の脅威を忘れていたためだ。が、現在、尾張にて待機中のわたし(羽柴)に、公からの奪還命令は到着していない。織田が東海を席捲し、尾張に到達するまでは、動くなということか——。



▲1562年冬。朝倉氏美濃を侵略。尾張は孤立無援の状況となった。

▲好機！　宿敵上杉に謀反が起こった。今こそつけ入るチャンス！

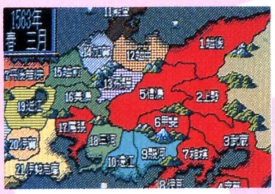
▲主君を討ち上野大名となった柿崎景家。でもしょせん三日天下！

▲大名ってのは結局斬るしかない。逃がしても害はないと思うけど…

1563〜1564年 名門の最期、北条・武田の滅亡！

安房の地で細々と生きながらえていた北条氏は、圧倒的な織田の攻撃の前に滅亡した。先陣をきるのは、上杉より復帰成った柴田、信濃にて新たに公の配下となった馬場信房の、家中でも精強をもって鳴る両騎馬軍団。後詰めには竹中、そして前田の鉄砲隊が続く。数日の籠城も空しく、北条軍は全滅、戦国の関東に名を轟かせた北条も四代で滅んだ。

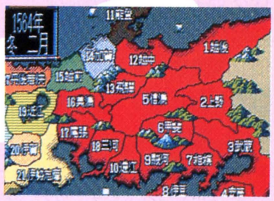
また、返す刀で、わが軍団は長年の宿敵武田と相模・伊豆・甲斐にて激戦を展開。ここでも常に相手を上回る兵力をもって事にあたる、信長公の作戦は効を奏した。滅亡した武田氏から、山本勘助をはじめ、多数の有能な武将を獲得、今後の戦いの即戦力として期待される。かくして信長公は、東国を制覇した。京を手中に収める日は近い！



▲1563年春。東国は着々と信長の手に。残るは今川、徳川両氏！

◀武田討伐の折り、貴重な人材を獲得。山本勘助は軍師としてピカ一の出来！

◀一般公募にて(!?)採用した北部忠照。浪人出身ながらなかなかのスグレ者！



▲1564年冬。ついに尾張へ到達。よーし、これから一路京へ——！

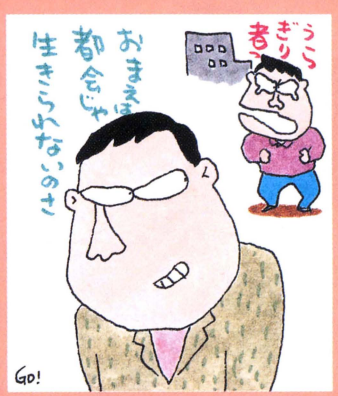
クロちゃんのボードSLG版千夜一夜

●人間はコンピュータよりもずっと強敵だぞ

同じ歴史もののSLGでも、古い時代のゲームは、マルチプレイヤーで争う、エリア方式の陣取りゲームが多いんだよ。このタイプのゲームはプレイヤーの間でも、けっこう人気があるんだよ。なんといってもみんなでワイワイと、楽しくプレイできるからね。

戦国時代のゲームもいくつかあるけど、まあ『戦国大名』(エポック社)をお勧めしておこうかな。じつはこれはボクのつくったゲームで、某ファミコンゲームにアイデアをパクられたりしてるんだ。もちろんいまでもあちこちでプレイされてるよ。

楽しいかどうかについては、多少の疑問符がつくけど、忘れるわけにはいかないのが『ディプロマシー』(アバロンヒル)。裏切りおかまいなし、という斬新なアイデアで、一世を風靡した傑作ゲームだよ。もっともこのゲームの裏切りで、仲が悪くなった友人関係は数知れない、という噂が流れていたなあ。



古今より英雄たちの物語は数多くあるが、「水滸伝」はその中でも傑作ともいうべき物語。光栄が世に贈る「水滸伝・天命の誓い」は、英雄・豪傑達の世界を再現した痛快きわまりないSLGだ！

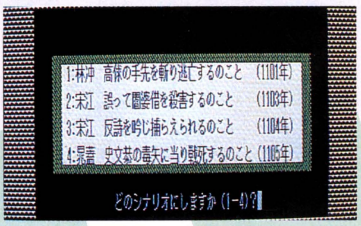
愛される好漢をめざして欲しい！

さて、と。おたちあい、『水滸伝』の登場だ。このゲーム、ひと言でいうと、ゲームシステムの基本的な部分は従来の光栄歴史シリーズ（『三国志』、『蒼き狼と白き牡鹿・ジンギスカン』）と比べて大きな違いはない。戦争＝領土拡大の路線は、まさしく光栄の歴史SLGの生命線、そうおいそれとは変更できるものではないだろう。

ただし、このゲーム、随所に『水滸伝』の世界ならではの設定がなされている。たとえば人材。能力的（体力、腕力、知力など）にはピンからキリまであるのは、光栄SLGのごく一般的な常識（!?）といえる。が、それに加えて各キャラには忠実・仁愛・勇気といった（メンタルな面での）パラメータが設定されている。したがって、トップキャラ同士でもこのうちの何を重んじるかによって、気が合うか合わないか、相性といったものが生じてくる。優秀な人材ゆえ義兄弟の契り（これを結ぶと決して裏切らない）を結ぼうと思っても、「考え方が違う」と断られることもしばしばで、（困ったことに）忠誠値がなかなかアップしてくれない。

また、特筆すべきは「人気」について。『水滸伝』では、いくら領土を拡大しても、皇帝の勅命を得なければ都（国番号23：開封府）へ兵を進めることはできない。勅命を得るには「人気」が一定の水準を満たしていないと受けることあたわず。日頃から、住民のために猛獣退治をしたり、開墾に励んだりする必要がある。まあ、それこそ選挙運動をする心持ちで、部下や住民の信頼を得なければならない。「悪をもって悪を制す」じゃダメなのだ。ここはやっぱり「正義は必ず勝つ」でなくっちゃ。無頼漢といえど、英雄・豪傑たらねばならないのだ。

というわけで、まずはシナリオ3、プレイしてみたのでご覧あれ！



▲『水滸伝』を初めてプレイする人は、最初からある程度の配下を従えたシナリオがベスト。で、シナリオ4の晁蓋を選択

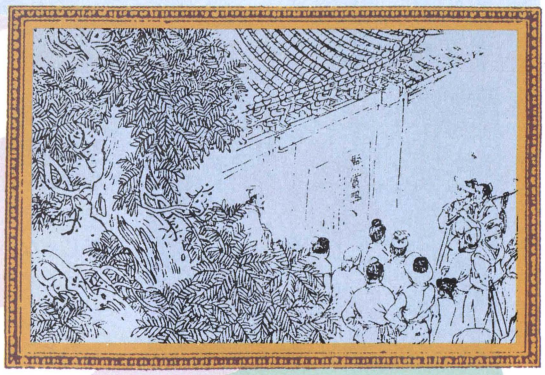
▲魯智深か晁蓋か——。ほかは気が向いたらという感じ。とはいえ、ある程度ゲームをやり込んだら、不利なキャラは選択すべし！

▲晁蓋の基本的な能力。忠義の心強く、林冲あたりとは気が合いそう。反面、仁愛の念薄く、たとえば宋江とはソリが合わない!?

●光栄☎044-61-6881●PC-8801SR以降3枚組（サウンドウェア付き12,300円）

「宋江、反詩を吟じ捕えられるのこと」

シナリオ3 群雄割拠図検証



このシナリオは『水滸伝』中、最もベーシックなもの。好漢に晁蓋を選択すれば、始めからかなり思い切ったことができるだろう。というのも、このシナリオでの晁蓋は、すでに梁山泊の頭領として、20人にも及ぶ部下をかかえた大立者。配下の忠誠値をアップし、兵力を充実すれば、領土拡大は目前。とはいえ、序盤忘れてはならないことがひとつある。20人いる配下の中から優秀なヤツを見つけて、一刻も早く義兄弟の契りを結ぶことだ。たとえば林冲・花栄・呉用といったところは、そうおいそれとは見つからない貴重な人材。施しによってひとまず忠誠値を100にしたあと、おもむろに義兄弟の申し入れを行うべし。また、隣国には高俅配下のものと、晁蓋同様、好漢が興した国があるが、始めのうちはエリ好みせず、弱い国から攻め取っていこう。特に魯智深が率いる楊志、武松といったところは、戦いによって捕え、早めに配下に加えておくと、後々まではかり知れない利益をもたらすこと請け合い。義兄弟としても欠かせないメンバーだ。

で、とりあえずの目標としては、沂州（州番号9：李応）あたりが手頃なところ。続いては魯智深（州番号6）の動きをけん制しながら（場合によっては不戦同盟を結んで）、密州（州番号8：祝龍）、登州（州番号7：鄒淵）といった弱小グループを攻略したい。高配下の官軍は残念ながら質量ともに優秀。攻略するのは国を増やし、味方に十分な戦力・経済力がついてからでも遅くない。

州番号㉓ 開封府

悪の親玉高俅の本拠地だ。この地へは皇帝の勅命が降されない限り、侵入することはできない。人気250以上というのが、おおよその条件なので、日頃から悪い行いは慎むべし。序盤から中盤にかけては、あまり縁がない地域だ。

高俅

丘岳

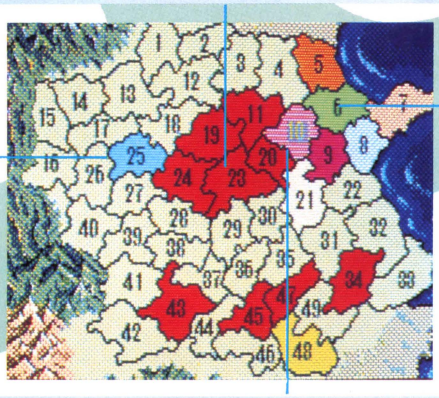
高廉

孫立

州番号㉕ 河中府

史進

◀九紋龍史進、朱武ら3人の配下を持つ。場所が辺境ゆえ動きづらい!?



州番号⑥ 青州

魯智深

◀魯智深。序盤から積極的に動いてくる。配下の2人は欲しいところ

州番号⑩ 鄆州

梁山泊の本拠地。配下20人をかかえる晁蓋は、入門用としては最適。とりあえずはプレイして『水滸伝』の世界を堪能すべし。とはいえ慣れないうちは、いろいろと大変。ま、最低限、配下の忠誠値には気を配っておこう。

林冲

花栄

黄信

公孫勝

郭盛

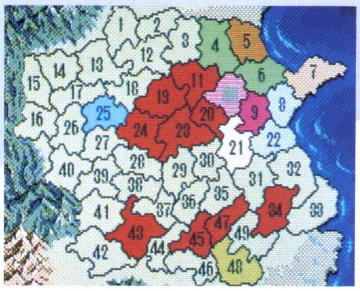
阮水五

呉用

扈成

いつかは高俅を倒してやるぞ！

1104年



▲1104年春。好漢たちの国は弱小。反対に高俅配下の官軍は、各地に勢力を伸ばしている

さて1104年、シナリオ3スタート。オープニング、さっそく徽宋皇帝が登場。「高俅のために宋国が滅ぶ…」だって。うーむ、高俅の奴、悪逆非道の数々を尽くし、我が宋国の屋台骨を揺さぶっている。いつかは倒してやりたいが、とりあえずはガマン。何せ相手は強力な官軍を有し、無頼漢20名を有するワタシといえど、おいそれと手が出る相手じゃない。まずは林冲・花栄を義兄弟にして、梁山泊の内部を固めよう。配下としては、後は呉用・公孫勝といったところが、義兄弟候補かな!?

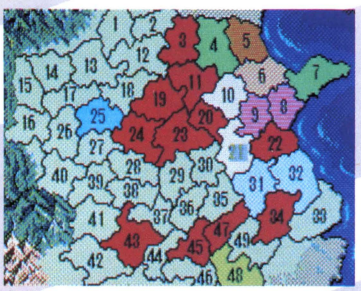
とはいっても…皆が皆ワタシの盃を受けてくれるとは限らない。公孫勝・秦明にはもののみごとにふられてしまった。でもまあ、いいか！　この先いくらでも優秀な人材は出てくるぞ、と。とりあえずは弱小沂州を攻略だ。よーしよし、李応を味方に加えたぞ！

▲小なりといえども、こちらだって梁山泊。好漢・無頼漢とりまぜ18人！

◀うーむ、穏やかならぬ雰囲気。人望がないと住民たちが騒ぎ出す。要注意だ！

▶で、こーなる。暴動まで起こされちゃ、高俅とたいして変わらないってえの！

1111年



▲どーも今ひとつパッとしない。梁山泊は乗っ取られるし、前途多難の1111年なのだ！

うーむ、それにしてもビギナーというのは悲しいもの。緒戦での勝利に気を良くして、内政も省みず戦争を繰り返したものだから、いつの間にかボロボロの状態と相なった。旗上げから7年、元いた梁山泊を官軍により追い出され、ただいまの本拠地は密州、沂州。今のところ元気がいいのは官軍で、次いで祝龍が、ダークホースよろしく、ササッと領土を拡大している。

で、ただいまの人気は、と。41位!? うー、我ながら情けなくなってきたぞ。（と涙ぐむうち、隣国海州に官軍が侵入）おっ！　祝龍ホウホウの体で逃げ出し、続いて曾塗が攻め入った。海州戦火の巷となり、現在の戦力は――。フムフム380かあ！　フッフッフ、かくなる上は漁夫の利。このワタシがまるごといただいてしまうアル。これで低空飛行から脱出だ！

▲それにしても官軍は金持ちだよなあ、ということでウラヤマしい限りです！

◀不戦同盟。結構成功率は高いけれど、お金が必要。地獄の沙汰も金次第！

▶戦争だ。打倒高俅をめざして、ひたすら戦いにあけくれる毎日なのである

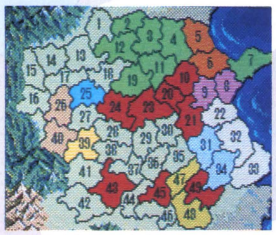
ノンビリしていると破局が…！

『水滸伝』の好漢たちが活躍したとされる北宋末期は、外憂いちじるしい時代でもあった。金国と同盟して長年の宿敵であった騎馬民族国家、梁を滅ぼしたのもつかの間、今度は金との間で泥沼の戦争状態が続いた。何しろ相手は精強な満洲系騎馬民族、北宋にとっては非常にやっかいな相手だった。このゲームで、金国との関係がどのようにシミュレートされているかというと…ま、とりあえず「時は金なり」と申しておこう！

正義は必ず勝つ。これホントよ！

1115年

よーやく前途に希望の灯！



▲どうも何かにタタられているのでは、と思うくらい鳴かず飛ばずだ51の低レベル。かつての故郷には官軍がドッシリ腰をすえているし、もーつくづく好漢やるのにも疲れてきたぞ！

あれから4年。否応なく戦争に巻き込まれ、あげくには領土は拡大していない。ということは部下の数も増えていないし、人気に到っては未

▲嫌味なヤツだよなあ、高俅って男は！ 怒るよもう！

▲能力高くてしかも美人。お友達になりたいよなあ！

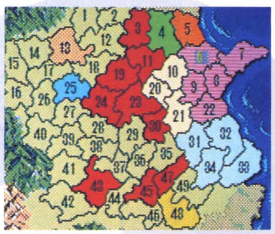
▲昨日の敵は今日の友。ここは許してあげようね！

現在破竹の勢いで官軍を圧倒しているのが魯智深の奴。人気68はワタシと似たりよったりのところだが、領土数7カ国は派手だな。で、その内訳は——と。オヤ、登州、強者が孫2娘1人だって!? ナント、これは狙い目じゃ！（とさっそく侵攻）

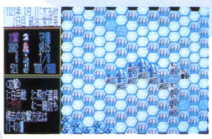
よーし、これで3カ国、しかも登州は肥沃（ひよく）の地。少し元気が出てきたぞ。めざすは打倒高俅だ！

1118年

国の数が増え、ひと安心なのだ！



▲それにつけてもやっとここまでこぎつけた。感涙のキワミです！



▲雪原の戦いなのだ。ここは火攻めで暖をとるか…!?

▲どうしてこう弱っちいのか。訓練が足りないから？

▲うむ、よーやく納得がいく展開になってきたのだ！

あきらめずにガンバったのが良かった。1118年現在国数は5カ国を数え、強者は32人。人気は71とやや不安だが、これでポスト高俅の一番手に昇格！ 一方ライバルの魯智深は、官軍との戦いに破れ、河中府1国のみとなった。勝負はこれからだぜ!!

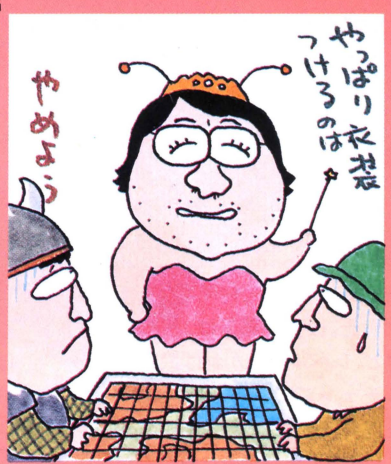
うねちゃんのボードSLG版千夜一夜

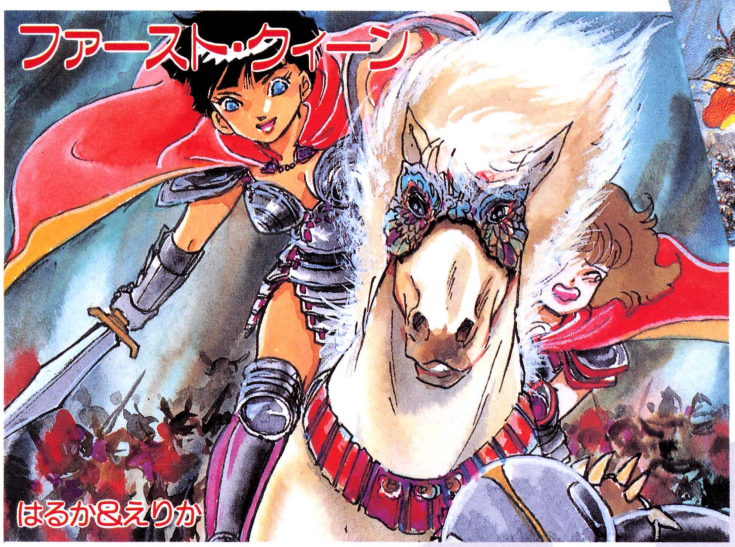
●SF/ファンタジーはちょっとむずかしい？

SFやファンタジーをテーマにしたボード版SLGは、いろいろと難しいようなんだ。やはり小説や映画の世界をSLGにすると、元の作品のイメージが出しにくいんだろうなあ。それにちょっと資料が足りないのかもしれないね。

少し前のSFゲームでは、映画にもなった『デューン』（ホビージャパン）があったけど、いまでも売ってるのかな？ 最近の作品のなかでは『銀河帝国の興亡』（エポック社）が、スピーディなゲーム展開で、けっこうおもしろそうだよ。

最近のファンタジーゲームといえば、何といっても『ドラゴンパス』（ホビージャパン）だろうね。あの『ルーンクエスト』のオリジナル世界、グローランサの歴史がテーマになったボードSLGなんだ。ただしこのゲームは、ルールがすごく難しいから、ボードSLGをプレイしたことのない人がやるのは、ちょっと大変じゃないかな。





さて今回、はるか&えりかが紹介するのは、呉ソフトウエア工房の最新SLG『ファースト・クィーン』！　前作『シルバーゴースト』にずっぽりハマったキミ、今回は98版でさらに楽しさバージョン・アップだもんね、思わず期待しちゃうでしょ。画面いっぱいにくり広げられる、あの興奮の大乱戦を、もう1度！

女王キャサリンの野望を、打ちくだけ！

えりか　うひょほーい！　戦争だ、戦争だ、たっのしいなっと。

はるか　よかったわね、えりか。大好きな戦闘モノのゲームだもんね。

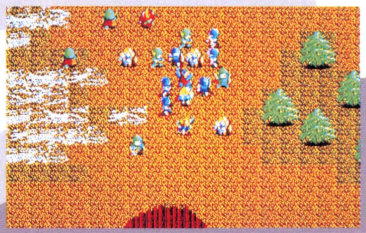
えりか　この日を待ってたぜ！　今回は、はるかの出番はなさそーだな。フォッフォッフォッ。

はるか　とんでもない。このゲームはね、むやみに戦えばいいってもんじゃないの。ちゃんと戦略を練って、各部隊を指揮する頭脳が必要なのよ。ま、えりかにはムリな役目よね、ほほほ。

えりか　ふん、エラソーに！

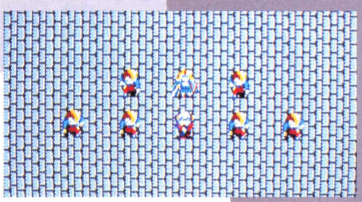
と、ゆーワケで、さっそく指揮官はるかの戦闘アドバイスを伝授しちゃうわね。このゲームの目的は、ログリスの北、オルニックの女王キャサリンを倒して、彼女のログリス征服の野望を阻止すること。わたしたちの城カーディックは南にあるから、仲間を募りながら北へ、北へと攻めていくワケ。もちろん敵の部隊も続々と南下してくるから、守備のほうもシッカリ固めてないと、たちまち城をとられてゲームオーバーよ。このへんのカケヒキが、なかなかムズカシイ。最初はともかく強い仲間を獲得して、先鋒部隊、中衛、後衛と、3つの部隊に攻守を分担させるといいみたいね。

戦闘場面でのポイントは、なんといっても敵に囲まれないこと。狭い場所では動きが取りにくいので、広い場所で戦うと有利よ。そして、画面外の敵を2～3人ずつおびき出して袋だたき。これが、いちばん効率のいい戦い方ね。


▲まん中のモンスター（手足が青で、胴が赤いヤツ）が強敵。みんなで囲めば、コワクない！

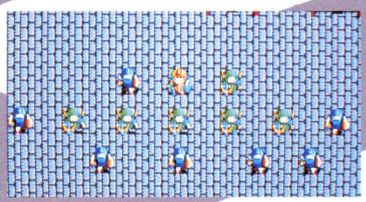
▲アイテムを持っていれば、普通の兵士でも強力な魔法攻撃ができるわよ

ジェーン



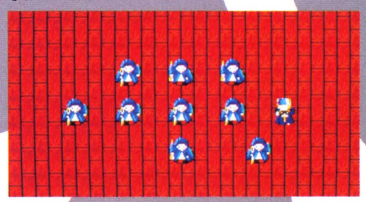
カーディックの町で仲間になってくれる女戦士。彼女の部下は、みんな平民だけど、レベルが上がれば武器屋でクラスチェンジできる。このとき、レベルを15くらいまで上げて行くのがコツ。うまくすると最強部隊に育つんだから。

アラン



アンレーの町で助太刀を申し出る、大陸のフランク王国の王子。彼の部隊は、ほぼ中堅ぞろい。たとえばユーサー王の部隊を先鋒にして、このアランの部隊を中衛、ナイト部隊を後衛にすると、なかなか理想的な配置だと思うわ。

修道士



ルートンの林の宿で主人公の一行を待つ、修道士のパーティ。魔法が使えるから、けっこう頼りになる連中よ。ただ防御力が弱いのが難点よねえ。魔法のアイテムを持たせて、できるだけフォローしてあげましょ。

●呉ソフトウェア工房☎0486-46-0660●PC9801シリーズ／8800円

イラスト／大坂尚子

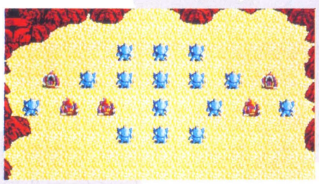
仲間は大切な財産。気合を入れて獲得せよ!

このゲームの重要なポイントは、各地に住みつく種族や王族を味方につけること。強い仲間がふえると、それだけ戦いもラクになるって寸法だね。遊び仲間からケンカ友達まで、とにかく友人関係にはコト欠かないえりかさんとしては、こーゆー仲間集めシステムって楽しいと思うな。ただ、だれかを仲間にしたら、その種族と敵対する種族が、自然に敵にまわってしまうんだ。う〜ん、こうなると、仲間集めもなかなかムズカシくなってくるぞ。あちら立てれば、こちらが立たずってワケだもんね。悩んじゃうぜ、ったく。

ここで、あくまでも欲ばりたいヒトは、セーブ用ディスクを何枚も用意して、いろんなケースを試してみることをオススメする。なにごとも、自分で試してみるのがイチバンだもんね。そんな根気ないぜ！　というキミには、しかたない、えりかさんの㊙情報をお聞かせしよう。下に、それぞれ敵対する種族のチャートを載せたから、じっくり参照しながら聞いてくれ。まず、半魚人とアマゾネスでは、アマゾネスの方がオトク。ケンタウロスとドワーフは、両方とも味方につけないのが正解。ドワーフは、だまってても助けてくれるのさ。そしてエルフとユーザー王は、同格。好きな方を選べばいい。

さぁて、どちらを選ぶか、どっぷり悩むのだ！

半魚人　ペットのワニが、いとしいぜ！

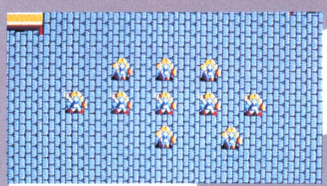


◀器量は悪しが、心はやさしい半魚人たち。けっこう強いんだぞ！

フォース海岸の北に住む、半魚人一族。彼らを仲間にするには「涙のしずく石」というアイテムが必要だ。パーティには、ペットのワニも参加！　こいつらがまた、カワイイのだ。

VS

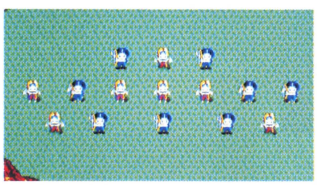
アマゾネス　女だてらに勇猛果敢な戦士！



◀女だからって、あなどるな！　その勇ましさは、超有名なのである

フォース海岸の南には、戦う女たちアマゾネスの国がある。彼女たちも「涙のしずく石」を欲しがってるので、どちらに渡すかで敵味方が決まるワケ。むむ……困ったなあ。

ケンタウロス　半人半馬の弓の名手なのだ！



◀青いヤツラが、ウワサのケンタウロスシューターだ。カックイイだろ

ソルズベリーの西に住むのは、上半身が人間、下半身が馬のケンタウロス一族。彼らの部隊のケンタウロスシューターは、ズバぬけた弓の名手たちだ。うーむ、欲しいけど……。

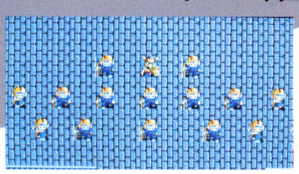
VS

ドワーフ　チビでも力自慢のやつらだよ！

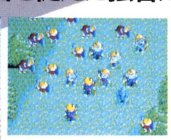
◀こいつらがまた、HPが多い！　あまり敵にまわしたくないヤツラだ

コンウォールの村には、気はやさしくて力持ちのドワーフ一族。耐久力が強いので、戦闘では、なかなか有利。同じ小人族のノームと一緒にパーティを組む。

エルフ　バードマン軍団を従えた強者たち！



▲まぶしい金髪で、ひときわめだつエルフ部隊。耳もちゃんとトガってる！



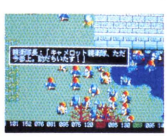
▲エルフに従うバードマン軍団。苦しいときの鳥だのみ！

西のエドウィンに住むエルフの一族。弓とランスの名手たちだ。彼らが笛を吹くと、バードマンの軍団が助太刀に来るぞ！

VS

キャメロット　誇り高いナイトたちの集団だ！

▲見るからに勇ましーぜ！　さすが屈強のナイトを集めたユーサー王部隊！



▲部隊の危機―髪に、すかさず駆けつける親衛隊。うれしい！

東は、ユーサー王率いるキャメロット。けっして敵にうしろを見せない誇り高いナイトたちの集団だ。ピンチになると、親衛隊が応援に来る！

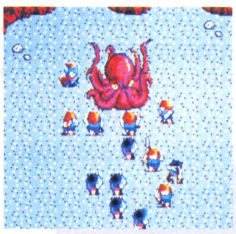
ストーリーを盛り上げる多彩なイベント！

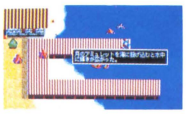
SLGでありながら、かなりRPGっぽい味が楽しめるのが、『ファースト・クィーン』のおいしいところ。とくに、多彩に用意されたイベントには、お楽しみがいっぱいよ。ドラゴンと戦ってアイテムを手に入れたり、さらわれた王子を救出したりと、いかにもＲＰＧ的な設定も、また一興。なかでも、はるかのお気に入りは「チビドラゴン」のイベントね。パーティの後からチョコチョコついてくる姿は、ほんとにカワイイの！　このゲームって、キャラのかわいらしさも魅力のひとつなのよね。女の子にも、きっと人気が出るわよ。

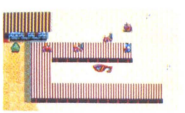
大ダコを倒して海を渡れ！

アマゾネスの国へ行くには、大ダコの持つアイテム「月のアミュレット」を手に入れて、海の水を抜かなくちゃいけないの。ゲーム最初のデカキャラ「大ダコ」を相手に大奮戦して、とうとうお目あてのアイテムを手に入れたわ。やった！

桟橋で「月のアミュレット」を使うと、みるみるうちに海の水が引いていって……。このグラフィックは感動モノ！「涙のしずく石」のある洞窟はフォース海岸の南の下のほうよ。


◀大ダコの穴を見つけ出して、いざ対戦！　がんばれ！


◀手に入れたアイテムを海に投げると…


◀ほらね。これで向こうへ渡れるわ！

エルフの王子か、キャメロットのご隠居か

サンリスの塔に幽閉されてるエルフの王子を助け、無事に父王のもとへ届けると、エルフが味方についてくれるわ。でもそうすると、ユーサー王の軍を敵にまわすことになるのよねぇ。どうしてもユーサー王を味方につけたいキミは、ノーフォークの村にいるご隠居さんに会うこと。スケさんカクさんを従えた水戸黄門みたいな、このおじいさんこそ、ユーサー王の父君。この３人をキャメロット城に行かせると、ユーサー王の軍が味方になってくれるのよ！

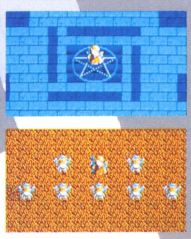
◀キャメロットのご隠居は、みずから息子の城へ

◀エルフの王子ロバートを、父王のもとに届けた

修道士からマジシャンへ、華麗なる変身！

修道士のなかからひとり選んで魔王のもとに行かせると、彼の力でマジシャンにしてくれるの。レベルの高い攻撃魔法をビシバシ使える、とっても頼もしい味方よ。しかも、エルフにバードマンがついてるように、彼には天使がついてるの♡　ただし、魔王に会いに行く道のりは、厳しく苦しい修業の道。しかも単独行動だから、ツライのよね。それだけに、魔王に会えたときは、ドキドキするほどうれしいものよ！

▲ベニック城の魔法陣に立つと、いきなり空中に魔王の姿が……！


◀これが生まれ変わったマジシャンの姿

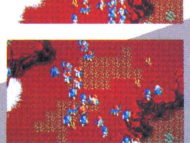
◀マジシャンを応援に来た天使の軍団♡

魔女のアイテムで雪を溶かせ！

北のサラス山地は深い雪に閉ざされていて、とても先へは進めない状態。せっかく敵を目前にしながら、くやしいっ！　そこで一行は、沼の館に住む魔女のもとへ。彼女がくれた「太陽のアミュレット」を持って峠に行くと、急にあたたかい風が吹きはじめ…ほら！　雪が溶けてしまったわ！　ただし、このあたりはＨＰを消耗するので、あらかじめＨＰの高い部隊で行かなくちゃ危険。がんばってね！

◀不思議な沼の館に住む、魔女。強い味方です

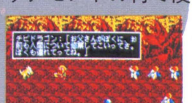
◀アイテムを持って峠の道を行くと……


◀雪がスウッと溶けていくの。うれしい

チビドラゴンが仲間に参加！

グールの洞穴の奥の神殿に住むドラゴン。彼が持っている「復活の石」は、とっても大切なアイテムなの。なんとかして手に入れなくっちゃ！　しかも、ここでのイベントは、ドラゴンと戦って石を手に入れるだけじゃないのよね。なんとドラゴンの息子チビドラゴンが、味方としてパーティに参加してくれるの！　戦闘では火を吹いたりして、心強い存在よ。ドラゴンから手に入れた石は、リッチモンドの村で使ってね。

◀うわっ、強そうなドラゴン。でも、力いっぱい戦ってね


◀一行の前に、かわいいチビドラゴンが…

◀村のゾンビに石を使うと、彼らは……？

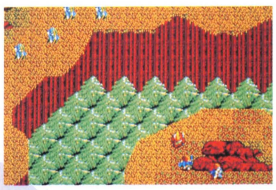
いよいよクライマックスの大決戦に突入！

リッチモンドの村のゾンビに「復活の石」を使うと、サラスの山道に橋をかけてくれる。よーし、いよいよ敵地に突入しちゃうぞ！　ところで、ここでひとこといっておきたいのが、この橋の意味。じつは、この橋がなくたって、敵地に乗りこむことはできるんだ。でも、なにしろ敵の本拠地だからね。100人からの敵にイッキに迎え撃たれては、さすがの勇者たちも歯が立たない。ところが、この橋が山道にかかってると……なんと！　この橋を渡って、味方が続々と応援に来ちゃうのだっ。

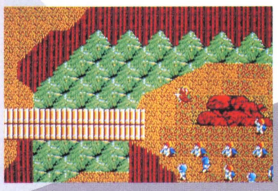
このシーンは、すっごく感動的で、思わず興奮しちゃう。たったひとつの部隊で出発して、旅の途中で数々の出会いを体験するたび仲間たちが増えていって、そしてそれぞれが厳しい戦いをくぐり抜けてきたワケだよね。その仲間たちが、いま、続々と応援に駆けつけて一緒に戦ってくれている！　もう、「愛と友情のナントカ」って感じのタイトルでもつけたいくらいの名場面だよ！　しかも画面いっぱいに敵と味方が入り乱れる、これまでの数倍のスケールの大混戦だ。敵も味方も、つぎつぎと倒れていくなかで、なんとか主人公だけは生き残らなくっちゃマズい。ここで負けるワケにはいかないんだ、覚悟を決めて突っこむぜ！

えりか　やた！　なんとか敵をけちらしたみたいだぜ！

はるか　さあ、いよいよオルニック城のキャサリンと対決よ。



◀ここがサラスの山道だ。深いガケの向こうに、決戦場がある…！



◀元ゾンビにかけてもらった橋を渡って、いよいよ敵地へ潜入だ！

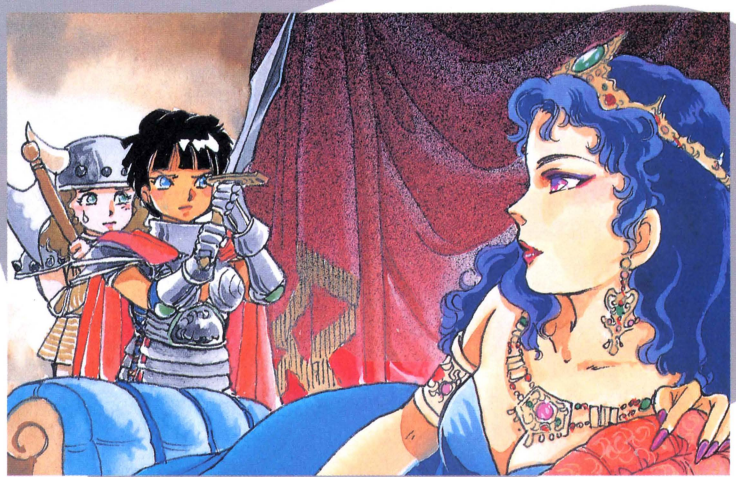
◀「助けに来たぞ！」頼もしい仲間の声に、一気に士気も上がる！

そして舞台は最後の対決の城へ！

◀広い城のなかには、数々の仕掛けがいっぱい。さすが！

▶オルニック城には、主人公の部隊しか入ることができない

◀やっと見つけたぞ、キャサリン。お前の野望を砕いてみせる！



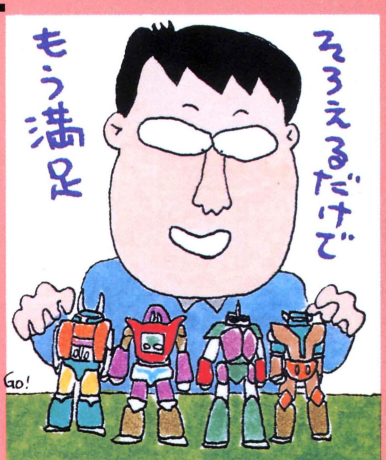
ウロちゃんのボードSLG版千夜一夜

●アニメゲームといえばロボットバトル？

少し前までは、ヤマトやガンダムなどのアニメブームに乗ったボードSLGも多かったんだ。たいがいのTVアニメ、とくにいわゆるリアルロボットものは、だいたいゲーム化されたんじゃないかな。

そもそもロボット（モビルスーツなども含めて）アニメは、戦争が元ネタの場合が多いから、ゲームにしやすいみたいだね。ロボット＝戦車という感じで、登場する各機種をレーティングした、戦闘ゲームが多かったんだ。もっとも最近は、ボードSLGもアニメも停滞ぎみなので、新作が減ってるみたいだけど。

最近でも手に入るのは『ガンダム戦史』（ツクダホビー）ぐらいかな。かつては「出せば売れる」という伝説があった、ガンダム・ゲームの集大成で、とんでもないマイナーな機種までがレーティングされてるんだ。ただ、ちょっと値段が高いので、だれにでも勧められる、というわけにはいかないなあ。



プロ野球オープン戦開始、甲子園では春のセンバツと、今年も白球の季節がやってきた。パソコンリーグ(!?)も負けちゃいられない。スポーツSLG『野球道』でシーズン突入だ！

監督就任 今シーズンから監督になったサトウです

◀名前、年齢はいいとして、生まれ月は選手との相性に関係する。試合数は60と130の2通りある

2リーグ、12球団制採用

昨年からファミコンを含めブームとなっているシミュレーション。スポーツもの、とくに野球ソフトにも、プレイヤーが監督となってシーズンを〝戦う〟SLGタイプが増えてきた。『野球道』もそのなかの1本だ。

ゲームは監督就任からスタート。名前、年齢、生まれ月、試合数を決めて監督キャラを作成する。

リーグには、プレイヤーが参加するUSERリーグと、コンピュータチームしかいないCOMSリーグがある。用意された球団のなかから、監督となるチームをひとつ選び、残りをこの2リーグに振りわける。

これで準備OK。激烈なペナントレースを戦うぞ!!

▲リーグ作成。球団名の前の部分は変えられる

▲基本メニュー画面。さぁ開幕戦のはじまりだ

▲ユニフォームの上下、帽子の色も変更できる

▲監督が1日に使える時間は8時間。有効に!!

スケジュールコマンド表

監督は試合の前に1日のスケジュールを決めなければならない。そのときに使うのがこのコマンドだ。実行すると、監督の体力や資金が減ることが多いが、選手・監督の能力やチームデータが上がる。

精神修行	体力を消耗して、監督の精神力をアップ。また、敗戦によってたまったストレスを解消させることもできる	監督賞	特定の選手に賞金をあたえる。その選手の監督への感情をよくすることができるが、金はかかる	選手会	1軍選手全員と金を使って交流をはかり、監督への感情データを増加させる。監督賞より安上がり!?
健康管理	スケジュールコマンドをだすことで、減ってしまう監督の体力を増加させる。休養よりよく回復する	選手休養	ある選手を、その日の試合から完全にはずし休養させる。先発ピッチャーの体力回復によく使う	練習振分	全員練習のときの守備、打撃、投球の練習配分を決定する。チームの弱点を重点的に鍛えるべし
個人練習	選手を指名し、その選手の調子を上げる。ホーム球場で試合するときのみ使用可。ただし、監督体力は減る	全員練習	練習振りわけのデータにそって、チーム全員で練習を行う。すべての選手の能力が平均的にアップする	後援会	チームの後援会と交流をはかり、会員数を増加させる。後援会は、資金不足のときに援助してくれる
選手交代	1軍と2軍の選手を交代させる。2軍落ちした選手は、15試合経過するまで上げることができないぞ	広報	チーム情報をマスコミに流し、監督の魅力を上げる。魅力が高いと観客動員数が増えて金が入る	医学力強化	監督自身の医学知識を高める。監督の医学力が高いと、全員練習などでケガした選手の回復が早くなる

●日本クリエイト☎0729-96-1564●PC8801SRシリーズ／7500円（タケルで発売中）

試合開始 ツーアウト満塁!! 第1球投げました

▲水色がすでに先発してる選手。黄色がまだの選手

▲試合画面。三頭身キャラの捕球ポーズがカワイイ

メニューで「今日の予定」を選び、監督のスケジュール決定・実行のあと、試合となる。

先発オーダーは、実際のプロ野球と同じように1軍選手25人から選んで登録できるが、もちろんケガや、監督が休養命令をだした選手は試合に出られない。このとき重要なのが、別表にある選手データ。先発にしろ打順にしろ、だれがどんな能力を持っているか、調子はどうなのかを見きわめオーダーを決めないと、ここ一番での実力発揮は期待できない。監督としての腕が試されるわけだ。

プレイボール。さあ試合が始まった。監督がなにもしないかぎり、選手がかってにゲームを進めていく。もしなにか指示をだしたいと思ったら、スペースバーをひと押し。攻撃中なら、代打、代走から、スクイズ、ウェーティング、犠牲フライなんて細かい打者への指示までコマンドとして用意されている。

攻撃コマンド

◀打者への指示だけでもこんなに。また監督の精神力を使ってヒットの率を上げる「祈る」というのもある

選手データ 投手編

- 勝　数……ペナントレース中の、その投手の勝利投手試合数
- 敗　数……ペナントレース中の、その投手の敗戦投手試合数
- セ　ー　ブ……ペナントレース中の、その投手の救援投手試合数
- 投球回……ペナントレース中の、その投手の投球回数の合計
- 防御率……ペナントレース中の、その投手の投手防御率
- 投　法……その投手の投げ方のことで、右上・右下・左上・左下の4スタイル
- 熟　練……その投手の経験を表したもので、このバーが長いほど高い。試合の立ちあがりどきや、ランナーを背負ったときの制球力に影響する
- 球　質……その投手が投げる球の性質を表したもので、バーが長いほど軽い球となる。軽い球は、長打を受けやすい
- 球　威……その投手の投げる球の〝力〟ともいえる。バーが長いほど威力があり長打となりにくい。投げるときの調子や体力によって変化する
- 制　球……その投手のコントロールの良さを表している。バーの上が現在、下が本来の能力。調子、体力、投球練習量などの影響を受け、試合中に体力が一定のレベルを下回ると、制球力も低下してしまう

▲ホームラン!! 女の子から花束をもらえるぞ

▲ツーアウト、一、三塁。監督の〝出番〟がきた

ただし、それらが成功するかどうかは、選手能力に関係するけどね。

守備側にも野手交代や敬遠指示などがあり、ピンチのときに的確な判断をださなくてはならない。とくに交代投手は、マウンドに上げる前に投手準備というコマンドでブルペンで肩を温めておかないと、制球力が能力以下になってしまう。

ゲームプレイ中についついでてしまうのが〝おもわず腕組みスタイル〟。テレビの向こうの監督の気持ち、よ〜くわかります。ハイ。

守備コマンド

▲投手交代のタイミングがいちばん難しい。守備コマンドのなかには「一球入魂」など、監督の精神力を投手に作用させるものもある

選手データ 野手編

- 年　齢……その選手の年齢。画面には非表示。体力の回復力に影響する
- 生まれ月……その選手の生まれた月。画面には非表示。監督との相性に影響する
- 年　俸……その選手の年俸。画面には非表示。トレードに影響する
- 打　率……ペナントレース中の、その選手の打率
- 打　数……ペナントレース中の、その選手の打数
- 安　打……ペナントレース中の、その選手が打った安打数
- 本　打……ペナントレース中の、その選手が打った本塁打数
- 打　席……その選手の打ち方のことで、右、左、両方の3スタイルがある
- 打　力……その選手がヒットを打てる力を表している。バーの上が現在、下が基本値で、長いほど打ったときにヒットがでやすい。調子、体力、打撃練習量などによって変化する
- 長　打……その選手が長距離バッターかを表している
- バ　ン　ト……その選手のバント能力を表し、1(低)〜5(高)の5段階がある
- 守　備　力……その選手の現在の守備位置と、その守備能力を表している。バーが長いほど能力も高い。守備位置が変われば、バーの長さも変化する
- 走　力……その選手の足の速さを、1(遅)〜6(速)で表している
- 調　子……その選手の現在のコンディション、A(絶好調)〜F(絶不調)で表され、バイオリズムの計算で決定される
- 体　力……その選手の体力を2本のバーで表したもの。上が現在、下が最大値。選手が何か行動をするたびに減り、時間経過とともに回復する。
- 感　情……その選手が監督をどう思っているかを表している。試合コマンドの「祈り」「一球入魂」などの成功、不成功に影響する。

チーム育成 心・技・体これがそろって初めて優勝できる

このゲームの目的は、当然のことながら、リーグ優勝だ。監督なら一度はしてもらいたい胴上げを目指し、計画的な毎日の練習とシーズン終了ごとのドラフト、トレード、キャンプで、少しでも戦力アップを図らなくてはならない。

◀獲得するまでデータは!?

◀交渉できるのは1回だけ

◀キャンプ地はランダム

ワンポイントアドバイス

心 とは、監督の精神力と選手感情

ここいちばんの必殺コマンドの「祈る」「一球入魂」の成功は、どのくらいの〝精神力〟を使うか、選手の監督に対する〝感情データ〟とに深く関係している。監督はホーム球場で試合があるときには、精神修行を欠かさず行う。また選手の感情アップも忘れずに。

▲ホーム球場にいるうちに、精神力を蓄えよう

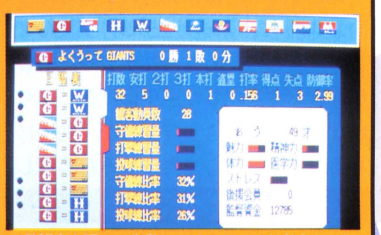
技 とは、監督自身の「ワザ」だ

ひとつだけ極意を教えよう。ランナーがでたら、「ヒットエンドラン」の指示をだすべし。長打はでにくいがだいたい成功する。ただしこのとき走者は、すべて「停止」にしておくこと。そうじゃないと飛びだして、かってにアウトになっちゃうぞ。

▲細かいところへも気を配る監督が、最後には勝つ

体 とは、投手の体力をいう

野手はまだしも、最高130試合もの長丁場を戦いぬくには、投手の善し悪しが大きくものをいう。試合中にしても、体力がないと制球力や球威が低下してしまう。ローテーションをきちっと守り、連続ロングリリーフなど無理な使いかたをしないこと。



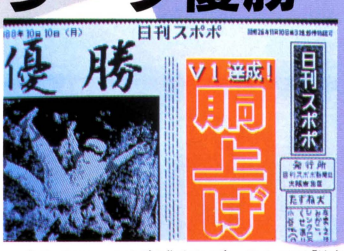
▲日程表を調べ、先発ローテーションを考えるべし

ゲーム終了 奇跡のV5にチャレンジ!!

もうだいたいどんなゲームかは、わかってくれたよね。プレイヤーは、こうして最高5年間を監督として過ごすってワケ。2年連続してBクラスにいるようだと、5年を待たずに監督解任。ゲームオーバーということになってしまう。さて、キミは任期を無事終えることができるかな？　就任中に何回優勝できるかな？

藤田型?

リーグ優勝



うまくチームを育成すれば、Bクラス脱出どころか優勝も夢じゃない。別売りのユーティリティがあれば、さらにCOMSリーグ優勝チームとの日本シリーズだってできるんだ。監督なら一度はなってみたい日本一

王型?

任期満了

たとえ1回も優勝しなくても、2年連続Bクラスにさえいなければ、5年後には無事任期満了ということでゲームオーバー。う〜ん失敗したわけじゃないけど、なんか中途半端なままだなあ。もう5年やる？

長島型

監督解任

ガンバったんだけど、2年連続Bクラスとなってしまったら、待っているのは解任ゲームオーバー。もう一度「ユーザーディスクをつくる」からやり直し。こんなことだけは避けたいもんですね

12球団総戦力チェック 投げて、打って、走って…？

ゲームには、実際のプロ球団によく似た12チームと、ユーザーチームの合計13チームが用意されている。初めてやる人はやや強いユーザーチームがいいだろうし、慣れてきたら弱い下位チームを選んでプレイするのも、解任のスリルがあっておもしろいだろう。チーム選びの参考に、ユーザーチームを除く各球団の特徴を書いておこう。

よくうって GIANTS 総合打力では球界一。ホームランを打つ選手は、だいたい決まっているので、個人練習で確実さを増そう	ちゅうごく DRAGONS 若い選手が多く、監督しだいで活躍しそう。投手陣では、球威、制球力ともに高い「こまつ」を中軸としよう	へんしいん TIGERS 全体的に打撃力が低いので、練習は打撃中心。投手陣は若い選手が少ないので、スタミナの回復に注意したい	ひろびろ CARP このチームは、打力が並みか下なので、投手陣がカギとなる。2軍から若手を上げて補強しておくといい	やきとり SWALLOWS ホームランなど長打力のある選手が少ないのが弱点。「ひろさわ」「いけやま」といった若手を育てたい	たいりょう WHALES 投打とも平均的なチーム。ただ4番以外に長打力がないので、2軍から「たしろ」などを上げてもおもしろい
はんたい BRAVES チーム打力としては、「ぶうまあ」を中心によくまとまっている。あとは投手陣を強化できればグッ——!!	なんでかな HAWKS 「かどた」「ばなざあど」さえ爆発すれば怖いものなし？ このあいだに若手野手やピッチャーを育てよう	きんえん BUFFALOES 投打とも"のってる"チーム。「たに」の代りに高打力の「くりはし」「さとう」をスタメンで起用しよう	せいけつ LIONS 「あきやま」「きよはら」「ばあくれお」の打線は最強。投手陣も「くどう」「わたなべ」を中心に安定している	わんぱく FIGHTERS このチームは、投手陣はまあまあだが、いかんせん、長打力がない。トレード、ドラフトで狙うのはそこだ	とっても ORIONS とにかく救援投手「うしじま」まで試合をひっぱれば勝ったも同然!? 長打力がないので、確実な作戦を

別売ユーティリティを使って 夢の日本シリーズ開幕

『野球道』は、2リーグ制を採用しているけど、日本シリーズモードがない。

ん、どうして？ というのも、別売りで『野球道ユーティリティ 対戦ＤＩＳＫ』が用意されているワケ。

このユーティリティのなかには、ＣＯＭＳリーグ優勝チームと対戦できる日本シリーズモード、ほかの人が育てたチームと対戦ができる2人対戦モードが入っている。

で、これを使うと、たとえば秋葉原ジャイアンツＶＳドクター四谷ジャイアンツなんて奇妙な試合(!?)も可能。こうすれば、どっちがアホ監督かハッキリとわかる。でも、そんなの知りたくないか。

うえちゃんのボードSLG版千夜一夜

●最近の注目はカードゲーム!

うーん、たしかボードSLGの話だったのに、カードゲームが出てきていいのかな？ ま、いいか。正確に分類するとカードSLGという新ジャンルになるんだろうなあ。

最近はかなりプレイする人も多くなったカードゲーム。このコンパクトさを生かしたSLGはできないかな、ということで生まれたのがカードSLGなんだ。最初の作品は第二次世界大戦のゲーム『アップフロント』(ホビージャパン)みたいだね。かなりマジメなSLGだったよ。

それから時代が変わって、ちょっと柔らかくなったのかな。同じようなテーマでも『タンクハンター』(ホビージャパン)は各国戦車のバトルロイヤルなんだ。

ファンタジーテーマのカードゲームでは、昔は『ミスティック・ウッズ』(アバロンヒル)などもあったけど、入手難。最近発売されたのでは『モンスターメーカー』(翔企画)。スピーディに遊べるゲームだよ。

キング・オブ・マジック

『キング・オブ・マジック』はマルチプレイも可能なファンタジーSLG。フェーブルランドをめぐって激突した4種族の戦いのゆくえはいかに!?

ファンタジーとSLGのホットな関係

ファンタジーSLGの良さって、初めてでもプレイしやすいところにあるんじゃないかな？　戦車なんかで戦うハードなSLGもいいけど、ファンタジーやRPGに慣れた人にはちょっとツライ。おなじみのファンタジー世界で、魔法をジャンジャン使い、英雄が活躍して、種族も豊富だったらいいな、って思うでしょ？

そんなひそかな願いをかなえてくれるゲームがこれ、『キング・オブ・マジック』だ。

この特集では、ゲームのなかの魅力をあらゆる角度から紹介しちゃうのだ！

◀フェーブルランドの戦略マップ。プレイの大部分は、この画面上で進む

キミはどのキャラに向いている!?
独断的相性判断なのだ!!

どのキャラにしよーかとまよーアナタに…（笑）

「あなたって悪い人ね」と女の子にタメ息まじりで言われたいなぁ…

「コンプ」をいつも立ち読みしてる

手堅い国づくりや作戦が好き！

ヒューマン

性格が「カオス」といっていいぐらいクライ

たまに太陽がまぶしいっ

ゲームでほとんどの友達をなくした

やっぱファンタジーは魔法よ、魔法！

エルフ

SLGって経済のゲームだと思う

ゲームを買うためなら、平気で親を売りとばす

しょっちゅうケガをする

数字をみると眠くなる

ドワーフ

ボクは前世でスライムだったと思う

絶対勝てる戦いしかしない

いざ食ってみたら、美人よりゾンビの方がウマイんじゃなかろうか

RPG程度の殺りくでは物足りない

モンスター

YES →
NO →

ホントは血が飲みたいけど、トマトジュースでガマンしてる

利用できるものは骨までしゃぶりつくす

ムラムラと物が壊したくなる

●コスモス・コンピューター☎03-770-1821●PC9801シリーズ／8,800円

ゲームを支える3本の柱をチェック！

ポイント1 マルチ

ゲームはたくさんの人数でワイワイガヤガヤ遊ぶのがいちばん楽しい。これ常識。『キング・オブ・マジック』も4名まで参加できるんだから、やっぱり2名以上でプレイしたいところ。〝RIOT(暴動)〟や〝REBEL(反乱)〟なんていう工作コマンドは、ほとんどマルチのために用意されていると言ってもいいぐらいイジワル。

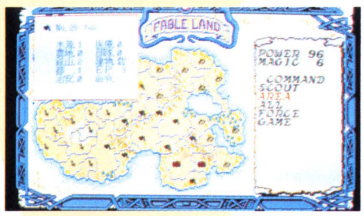
もちろん、人間同士の駆け引きだってフルに使おう。同盟を組んで強敵に立ち向かうのもいいし、裏切りだって有効な手だ。もう他人は信用できない!?

▲シナリオは5種類。それぞれの初期配置が異なる。ちなみにこの激戦はシナリオ4

ポイント2 SLG

大陸には40のエリアがあり、農地や鉱山の量で得られる〝POWER(国力)〟が異なる。コマンドは1エリアにひとつしか実行できないため、イイカゲンなやり方をしているといつまでたっても統一できないぞ。エリアごとにちがう地形のマップが用意されているので、地形効果にも注意！

▲戦闘に突入すると戦闘マップに切り替わる。地形がユニットに及ぼす影響は意外に大きいぞ

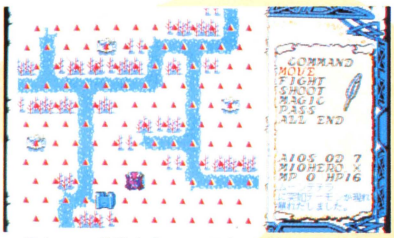


▲資源のない土地をムリに占領してもムダ。各エリアのデータをキチンと分析しよう

ポイント3 ファンタジー

赤き竜、魔法、英雄、三種の神器。ファンタジーでおなじみのこれらの要素は、ゲームのなかで重大な影響力を持っている。逆にいえばこれらをうまく使いこなすことが勝利への近道だといえるわけ。

▲ひぇ〜！　最悪のイベントが発生。赤き竜が飛来した領土は、エライ被害をこうむるのだ

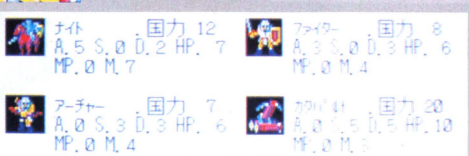


▲見よ、この移動力！　モンスターが〝SUMMON〟で呼び出したデーモン(小暮ではない)なのだ

キミにはこのキャラが最適!?

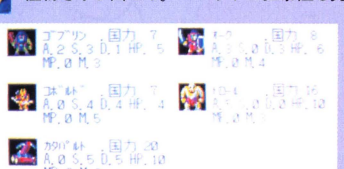
ヒューマン

まじめな優等生タイプのキミには、ヒューマンがおススメ。経済コストはエルフとドワーフの中間だし、戦力もまぁまぁ。機動力のあるナイトが生産できるという点で、ややおトクかな。



モンスター

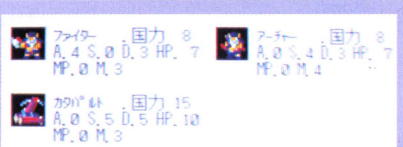
口より先に手が出る。そんなキミにはモンスター以外をやらせてはかえって危険。経済コマンドは実行できないけど、〝SUMMON〟の魔法で凶悪な怪物を呼び出せる。ユニットの狂暴性も充実。



エルフ

ファンタジー大好き。そんなキミにはエルフがにあう。攻撃力はイマイチだが、いざ魔法のぶつけ合いとなると右に出るものナシ。

ドワーフ



ガンコひとすじ。そんなキミにはドワーフ。足が短いせいで移動はトロイけど、鉱山の開発や戦闘では、力を発揮するぞ。

その他

いわば放浪の民ともいうべきこの2種族は、特定の土地でしか生産できない。しかも早いもの勝ちである。早急に発見すべし。

××のプレイ日記 ポイントをつかんで、勝利をめざせ！

○月○日
英雄をさがす

英雄

英雄は〝TALENT(逸材)〟コマンドで募集し、ユニットに付属させると、剣やＭＰ値を修正して加減されるというシカケ。発見はランダムだし、12人になるともう募集できないから、カス英雄で満タンになっちゃうとモー悲惨。200人も用意されてるのにそりゃないでしょ。

○月△日
秘宝をさがす

三種の神器

〝SEARCH(探索)〟でごくたまーに発見できる。ちょっとカンちがしやすいけど、別に神器がなくとも勝てないわけじゃない。でも指環のソルティアは、ＭＰの回復を早めてくれるからオイシイ。

○月□日
連絡線を断れる

連絡線

ボードSLGではおなじみのルール。ある土地から本国まで領土が連続していないと、その土地のポイントが得られないうえ、部隊の耐久力が１ずつ減少してゆく。土地のつながり方をよく考えて進撃し、チャンスがあれば敵国を分断、孤立させよう。

○月×日
魔法を使う

魔法

魔法には、戦略用と戦闘用がある。戦略魔法は経済的なものが中心なので、国力が12ＵＰする〝ALCHEMY〟が使える。戦闘魔法では、消費ＭＰのわりに効果の高い〝PHANTASM〟なんかイイかも。ＭＰの回復は時間がかかるので、ムダ使いに要注意ね。

○月◎日
ド、ドラゴンが

ゲームの終了

120ターンたって勝利者が出ないときは、ドラゴンが降臨してゲームオーバー。ガーン!!

そして、○月?日
ついに勝利!!

かねちゃんのボードSLG版千夜一夜

●その他のジャンルだっていろいろあるぞ！

さて、最後になってしまったけど、海の向こうのアメリカでけっこう盛んなのがスポーツゲーム。野球なんてデータでかなり解明できるものね。

そのアメリカの野球ゲームのシステムを、日本のプロ野球に応用したのが『ペナントレース』(ホビージャパン)。新しいシーズン用の選手カードが毎年売られてるよ。

アイスホッケーゲームの『スラップショット』（アバロンヒル）は、けっこうおもしろかったけど、現在では入手できないだろうなあ。

同じマルチゲームでも、歴史にはまるで関係のないSLGもある。バナナ共和国という架空の国の革命をあつかった『フンタ』(ホビージャパン)は、政治SLG（?）なのかな。暗殺やクーデターもできるというゲームだ。

もちろんビジネスゲームも、ボードSLGのジャンルのひとつなんだけど、最近はちょっといい作品がないんだ。またおもしろいゲームがでたら、必ず紹介するからね！

好評連載

How To Win

春一番の最強ハウツーウィン!!

最新人気ゲーム必勝法

ウィザードリィ4 ―― 98
ロードス島戦記 ―― 102
ピラミッドソーサリアン ―― 106
スタートレーダー ―― 112

イラスト／椙村嘉一

Wizardry®

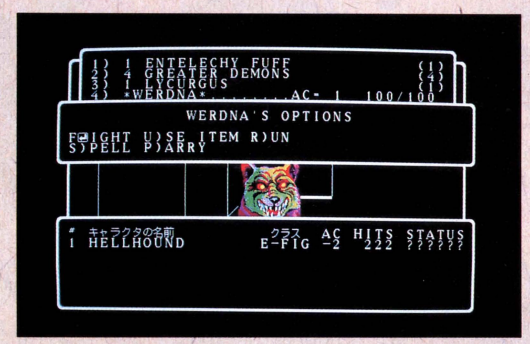
シナリオ4

THE RETURN OF WERDNA

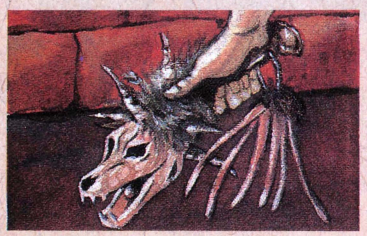
さて、今月も登場の『ウィザードリィ4』。今回は、迷宮序盤でのイベントとアイテムにスポットをあてていくことにしよう。それから、お待ちかねの「ウィザードリィ情報局」第1弾だ！

ウィザードリィ初級者のための傾向と対策

B9F アビスへの正しいもぐりかた



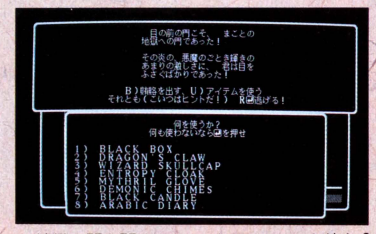
さて、『ウィザードリィ4』の迷宮の序盤で最大のナゾといえば、やっぱり地下9階の地獄の穴アビスだね。きっとここでつまずいて先に行けないプレイヤーが多いハズ。なぜかっていうと、まず地獄の穴を開けることができないからだ。地獄の穴のところでは、アイテムを使うってのは、わかるよね。で、手持ちのアイテムを試してみたハズ。



▲地獄の番犬が持っていた骨でできたチャイム

するとアビスを守っていた地獄の番犬の片方が持っていたDEMONIC CHIMESだけは、反応あったけれども、それだけ。どうにもなんない。これは、先月号でもヒントがあったけど、『ウルティマⅣ』で登場する地獄の門アビスを開けるのと同じ3つのアイテムが必要なんだ。そのひとつが、さっきのチャイムというわけ。もうひとつも地下10階で手にいれてるはずだよ。残りのひとつは、ずっと上の階で手にはいるから、とりあえず上に行くことさ。

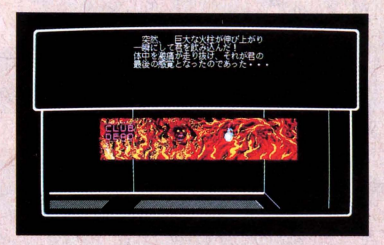
さて、もう3つのアイテムがそろっているのに先に行けないキミ。まだまだ甘い。たしかに3つのアイテムで地獄の門アビスは開くけれども、そのまま行ったら焼け死ぬだけ。そんなにカンタンにはいかないんだよ。



▲地獄の門を開くには、どのアイテムを使う？

というのも、地獄から生きて帰ってくるには、ほかにもアイテムが必要なんだ。ただし、このアイテムがなにかはヒミツ。あんまり教えすぎちゃうと、自分で解く楽しみがなくなっちゃうもんね。でも、少しぐらいはヒントを教えちゃおうか。地獄から生きて帰ってくるのに必要なアイテムは、ふたつ。どっちか、片方だけでは、いいとこまで行くんだけれども、帰ることはできない。えっ、これだけじゃわかんない

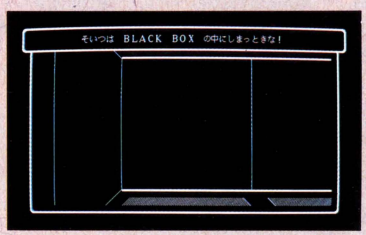
▲ひえ～っ。焼け死んでしまった



▲おしい。もうちょっとだったのに

って？ そうだなぁ、よーするに地獄の神サマにつかまらないように、ほかの神サマの力の宿ったアイテムで身を守るというわけなんだ。なんとなく、わかってくれたかなっ。もうひとつについては、自分で考えようね。なに、そんなに難しくないからカンタンに気がつくよ。

でも、こんなに苦労して地獄まで行く価値があるのかって？ もっちろん。地獄で手にはいるアイテムを使わなければ、文字どおり先に進めないところがあるんだよ。そこまで行ってから気がついても、もう遅いからね。手にはいるうちに、確実に手にいれていたほうがいいかもね。

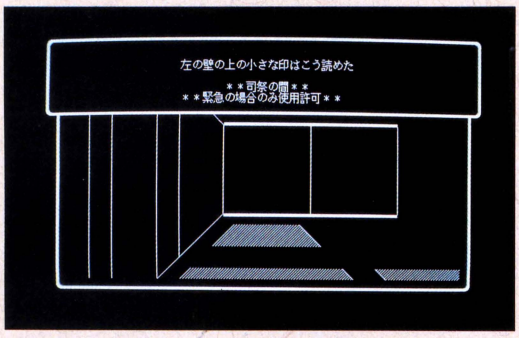


▲アイテムを持ちすぎると、こうなる

イラスト／早坂桂一

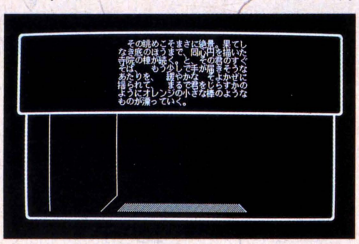
●アスキー☎03-486-8080 ●PC9801、PC8801、X1、FM7シリーズ／各12800円

B7F ジグラットへの正しい参拝のしかた



地下７階にあるのは、階段状のピラミッド、ジグラットだ。ここには、いくつもの秘密が隠されている。もちろん無視して上の階に行くことはできるけどね。

まずはジグラットのてっぺんまで行



▲オレンジ色の小さな棒が飛んでるって!?

くこと。隠しトビラがあるから、ちゃんとあかりの魔法を使っておこう。

で、ジグラットのてっぺんに着くと、上への階段、左と右にドア、そして祭壇があるね。ここで左のドアから外に出てみたりすると…。ほら、一方通行

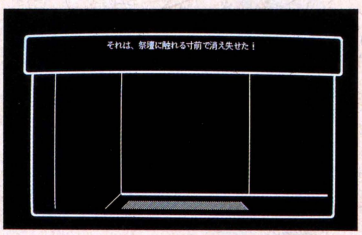
▲おっとっと、ジグラットから落っこちた

のドアだから、戻れなくなっちゃう。それはともかく、なにかオレンジ色の棒が飛んでいる。じゃあ手にいれてみようと足を踏み出したら…。あ～あ、ジグラットからころげ落ちちゃった。ジグラットから落ちるたびにダメージがあるから、いちばん下に着くまでには、もうおだぶつ。じつは、空を飛ぶためには、あるアイテムが必要なんだ。もちろん上の

▲さあ、ジグラットの祭壇になにを捧げる？

階で手にはいるんだけどね。そいつを使えば、オレンジの棒がキミのものというわけ。そして、ここで手にはいるアイテムも、新しい別のアイテムを手にいれるのに絶対に必要なものなんだ。

さて、話を元に戻して、ジグラット



▲アイテムを供えようとしたら、消えちゃった

のてっぺんには祭壇があったね。ここではアイテムかゴールドを捧げることができるんだ。でもゴールドを捧げても、目の前で消えてなくなっちゃう。それでは、と思ってアイテムを捧げても、やっぱり消えてしまう。そこで、持っているアイテムをかたっぱしから捧げてみると…。あったあった。捧げたら消えちゃうかわりに、カミナリが落ちてきて、そのアイテムをこなごなにしてしまった。これは反応があり、と思って調子に乗ってどんどんやっていたら、自分にまでカミナリが落ちてきておだぶつ。でも、捧げるものがわ

▲石を置いたら、とたんにカミナリが…

かれば、カミナリに打たれずに捧げる方法はわかるハズ。ヒントは、捧げるものの数は３つだってことだね。でも捧げものをするときは、よく考えてね。まだ、あわてる必要はないかもしれないよ。

それから、ジグラットにはまだ重大な秘密が隠されているよ。これは早めに解いておこう。ヒントはね、しっかりとマッピングをしていれば、すぐにわかるってことかな。

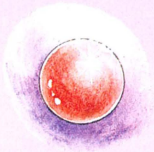
▲くれぐれも、こうならないようにね

アイテムをちゃんと手にいれているかな?

『ウィザードリィ』シリーズでは、アイテム捜しもお楽しみのひとつ。少しでも強力な装備アイテムを手にいれて、キャラのパワーアップをさせるのがうれしかったね。でも、『4』ではアイテムの持つ意味が少しちがうんだ。いろいろなイベントをクリアするためにアイテムが必要だったりする。取り残しのないようにしておかないと、ゲームが終わらないゾ。

B10F～B9F

BLOODSTONE



血のようにまっかな石。身につけることもできないし、ふつうに使うこともできない。つまり、まだこれだけでは役に立たないわけ。
ということは?

BLACK CANDLE

まっ黒なろうそく。なんとなくいかがわしいふんいきだね。ちなみに、LOMILWAの魔法を使うことができるぞ。でも、使いすぎて壊さないようにね。ほかに大事な役目が。

JEWELED AMULET

宝石のはまったお守り。DUMAPICの魔法が使えるんだ。マッピングのときになかなか役に立つんだよね。けっこう上の階でもたくさん手にはいるからじゃんじゃん使おう。

NOVICE'S CAP

魔法使いの初心者がかぶる帽子ってとこかな。ACが下がるから、うれしいね。ワードナは魔法使いだから、いい装備を身につけることが難しいもんね。

CONE of SILENCE

さっきとは、ずいぶんイメージが違うけど、これも魔法使いのかぶる帽子。どっちをかぶるかは、キミの自由だ。雰囲気でいろいろおしゃれしてみるかい。

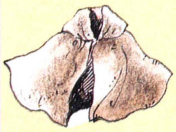
LANDER'S TURQ.

トルコ石。これもBLOODSTONEと同じように、単体では役に立たないアイテム。こういう怪しいアイテムは絶対に手放してはいけないよ。なにかあるはずだからね。

DEMONIC CHIMES

地獄の番犬が持っている骨でできたチャイム。魔法が込められているんだけど、それにまどわされちゃダメ。こいつにも大事な役目があるのだ。もうわかるよね。

TWILIGHT CLOAK



夕暮れの外套(がいとう)、つまりマントだ。これを身につければACが下がるぞ。もっとも最低クラスのマントだから、効果もそれほど高いわけじゃないけどね。

???

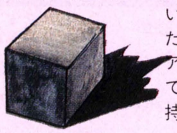
B10FからB9Fにかけて手にはいるアイテムはこれだけじゃないんだぞ。でもそう簡単には手にはいらないから、無理をしないで強くなってから戻ってこよう。

B8F～B7F

WITCHING ROD

ふたまたに分かれた木の棒。使うと捜しものができるようになっているし、魔法も込められている。そのうえ樫の木の酸にひたしてあったから、思わぬ役に立つのだ。

BLACK BOX



まっ黒の箱。グラムというやつが持っているんだ。これには18個までのアイテムをしまうことができるから、ワードナが持てるアイテムの数がどっとふえるぞ。

GOLDEN PYRITE

直訳すれば黄金の黄鉄鉱石。あまり高価そうな感じがしないね。これも他の石たちと同じようにとりあえずは役に立たないアイテムなのだ。ま、いいか。

AMBER DRAGON

ドラゴンの姿が埋め込まれた琥珀(こはく)。ちょっとそれらしい感じの石がやっと登場してきたね。でも、とりあえず役に立たないのはほかの石とおんなじなのだ。

CAPE of JACKAL

ジャッカルのケープ。マントと同様に身につけるアイテムだ。でも、こいつは呪われたアイテム。身につけると脱げなくなるから、ちょっと考えものだぞ。

SHADOW CLOAK

影のマント。夕暮れのマントより暗いから、こちらの方がACを下げてくれるのだ。(へんな理屈)。さっさと手にいれて、ワードナのACを下げよう。

HOPALONG CARROT

ニンジン。これを使う(食べる?)と馬かウサギみたいにとびはねることができるのだ。おまけにこのニンジン、武器として装備することもできるのだ。

MORDORCHARGE

モルドールのクレジットカード。アメリカの『4』では、実物がついてきたのだ(日本では『3』についてる)カードで支払いといえば…。でも使いすぎに注意。

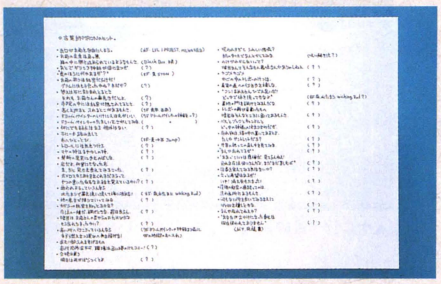
???

もちろん、B8FからB7Fにかけて手にはいるアイテムもこれだけじゃないよ。MRONのアドバイスやこまめなマッピングをしていれば気がつくはず。がんばろう。

イラスト／渡辺天留子

Wizardry®・情報局！

―今月の特ダネはこれだ！―
MRONのアドバイス大公開！



◀埼玉県
矢島勇治君

ウィザードリィ情報局に、はやくもたくさんのおたよりありがとう。その中でも、矢島君の情報はすごかったぞ。例の御言葉師MRONのアドバイスを全部調査してくれたのだ。ほかにも、B8FとB7Fのマップ（ほとんど完ぺき版）もつけてきてくれたんだけど、やっぱりMRONの情報のものすごさに、コンプティークのスタッフもビックリ。

今回は、そのいくつかを抜粋して右に紹介しよう。手紙には、矢島君が考えたMRONのアドバイスの解説もあったんだけど、こっちはイマイチかな。そのうちにMRONのアドバイス解説講座もやろう。

- 出口がお前を自由にしよう
- 答えは石に刻まれとるとさ。それもお前さんの鼻先だとよ
- 東のほうには何かあるぜ？
- 寺院の中には秘密が隠されてるとさ
- 高く上がると入れるとこがあるもんさ
- ドリームペインターのいけにえはうさぎがいい
- ドリームペインターのたましいをさがしてみな
- 左に一歩踏み出して、右へひとっとび
- 禁断の果実に手をのばしな
- 地の底までおりていってみな
- 今晩は曇り、明日は雨がぱらつくとよ
- カゴメカゴメ、かごの中のトレボーのけつは
- ベルとブックとキャンドルと、どっかの神様の決まり文句だぜ
- おっと希望はあるぜ、いや！　消え失せちまった！
- あなたがおかけになった番号は現在使われておりません

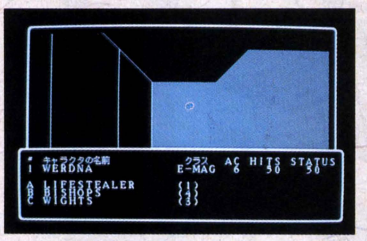
―今月の質問―

Q.

拝啓、ウィザードリィ情報局様。ぼくはいま、『ウィザードリィ4』で行き詰まっています。というのも、回転床ばっかりの地下6階で、ある質問の正解がわからないんです。地下5階に行ったら、今度はダークゾーンだらけだし、ワープはあるみたいだしマッピングもできません。どうか、ヒントを教えてください。

A.

なるべほどね、それはね…。あれっ、もうページがない。それでは、来月号でお答えしましょう。お楽しみに。



▲ダークゾーンを突破した先にあるものは…

Wizardry®・情報局、情報大募集中！

「ウィザードリィ情報局」好評開催中。というわけで、おたよりをさらにさらに募集しちゃいます。いまのところあまりにむずかしいゲームなので質問のお便りがほとんどなんだけれど、質問に限らず、特ダネ情報、裏ワザ、マップ、アイテム情報、おまけに自慢話やグチ話、イメージイラストなんかもどしどし送ってね。「みんなもう知ってるだろうな」なんて思っているちょっとした情報でも、ひょっとしたらまだ誰も気づいていないスペシャル情報だったりするかもしれないよ。

みんなでワイワイと楽しみながら、『ウィザードリィ4』を攻略しちゃおうぜ。

送り先は、
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷ＫＴビル
コンプティーク編集部
「ウィザードリィ情報局」
までだよ。みんな、よろしくね!!

How To Win

●ハミングバードソフト☎06-315-8255 ●PC9801シリーズ／9800円

ロードス島戦記

Record of Lodoss War

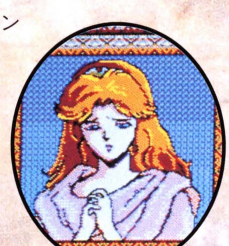
灰色の魔女

決戦だ！　最終回だ！　と先月号で予告したにもかかわらず、今月はまだ最終回でなかったりする。おわびといっちゃあなんだが、フィアンナ姫のカアイイ顔のアップと、ファーン王VSベルドの世紀の対決を見せるぞ!!　ゴメンネ

フィアンナ姫のたのみじゃしかたない

ドングリコロコロドングリコ、てなかんじで順調に進んできたロードス紀行だったが、いまはカーラの居城を目前にして足踏み状態。いってみれば“お池にハマって”しまったわけですね。そうなるとついついグチもこぼしたくなるもの。

スレインは「あ～あ、せっかくカーラの城を見つけたのになあ。もう一度、あの深いダンジョンに入るのはイヤだよ」というし。ギムも「ワシも少し疲れたわい。このアックスの切れ味も鈍ったように感じるしな」などと共鳴するしまつだ。ベンケイなんか「だいたいこんな苦労をしなきゃならないのは、コンプティーク連載のためだろう。ライターは原稿料が入るからいいけどこっちは出演料ナシ。どんどん書いて早く終わらせてほしいよな」。オイオイ、こりゃたまったもんじゃないな。１杯おごるからさ。だからもう少しつきあってよ。ね、いいでしょ。



▲ナニ!?　最終決戦だって。よし、いざ鎌倉だ！

こうなりゃヨイショでもなんでもあり。なだめすかしてどうにかロイドの街まで引っぱってきた。ところが酒場の前でエトが突然「そうだ、まだファーン王にウォートの報告をしてなかった」といいだした。

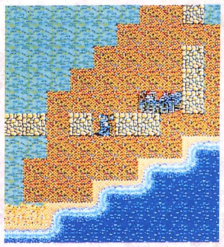
城に行くとフィアンナ姫しかいない。王はマーモ軍との決戦のためカノンに向かったという。え、連絡がないから助けてくれだって。う～んしかたないな。姫のたのみじゃねえ。

ギムたちがカノンで見たものは

もう調子のいいやつらだな。断るかどうか聞くひまもなく「姫のためなら、火のなか水の中」（パーン）だって。あれほど冒険に嫌気がしてたのにね。エトも「気をつけてくださいね」と声をかけられ鼻の下がギューンと伸びるし。まあ、そういうわけでカノンに向かったパーティでした。

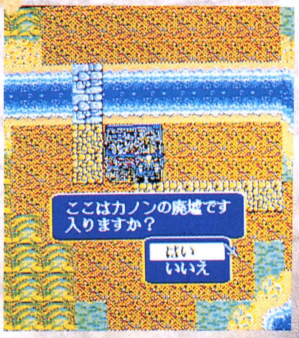
そういえばアランの競技大会で優勝したときにも、王に「南の様子をさぐってきてくれ」っていわれて、カノンに行ったことがあったっけ。あのときは国境を越えるとすぐ強力なマーモの軍勢が襲ってきたけど今度はだいじょうぶかなぁ。でもこれは取り越し苦労だった。国境を越えても何も起こらない。街もいくつかあったが、どれもこれもが焼け落ちて人の姿がない。戦争とはこんなものだろうが、荒涼とした風景に心がひどく沈んでしまう。こうなると何も起きない静けさがやけに不気味だ。

ファーン王はどこにいるんだろう。そう考えながら道ぞいにだいぶ歩いたとき、カノンの王都みたいな街を発見した。中に入れるみたいだ。ここに王がいるかもしれない。いつ戦闘になってもいいように崩れた街並を用心しながら進みだした。



▲◀どこへ行っても焼け落ちた街と荒廃した土地ばかり。どちらが勝つにしても復興には時間がかかりそうだ。かわいそうに

スラム化した王都はダンジョンだった



◀街の外観からすると王都だったにちがいない

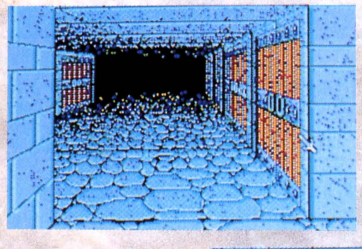
いざ入ってみると、街の中はダンジョンとなっていた。

スレイン「ふ～ん、事件の臭いがプンプンするねワトソン君」

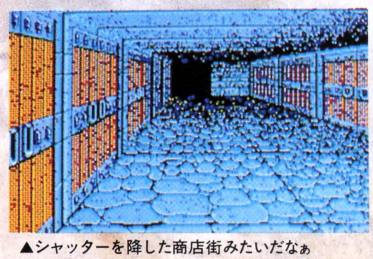
ディードリット「あのね、私は“ワトソン君”じゃないの。気安く肩に手をおかないでよね」バシッ。

スレイン「痛てっ。ボウでぶつなよな、冗談だってば」

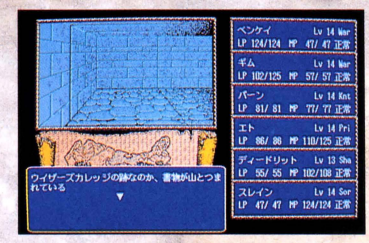
このふたりとは別に、中はシ～ンと静まりかえっていた。奥へ進んでいくと、ある角を曲ったところに、地面に横たわる死体(①)があるじゃないか。それもヴァリスの兵士みたいだ。やっぱり激しい戦闘がここで起こったにちがいない。ヴァリス軍は勝ったんだろうか？　王は生きているんだろうか？　次々と暗い不安がみんなの心をよぎっていく。その答えはきっと奥に隠されているハズだ。そう思いながらまた歩きだした。



◀まるで活気がない。シーンと静まりかえった街中に不気味な空気が……



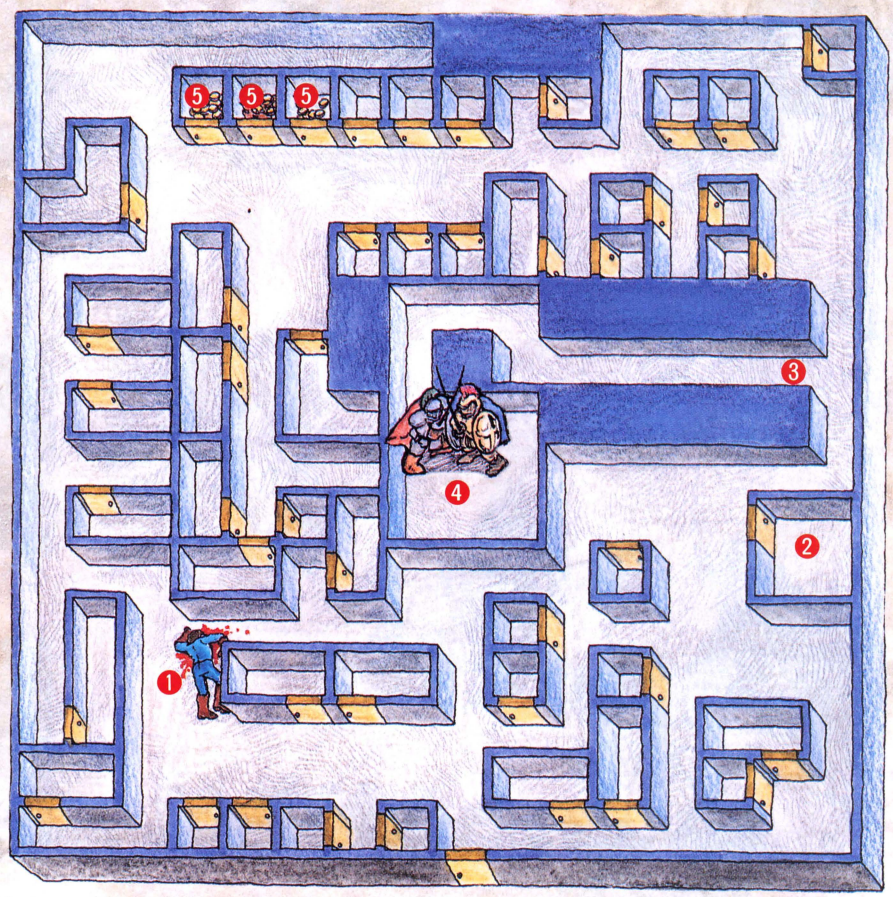
▲シャッターを降した商店街みたいだなぁ



▲街の住民はみんなどこへ行ってしまったのだろう

しかし次に見つけたのは、ウィザーズカレッジの跡(②)。いつも出迎えてくれる魔法使いの姿もなく、コゲついた書物が、寂しく床にバラバラころがっていた。残念ながら手掛かりらしいものは見当たらない。

カノンの街



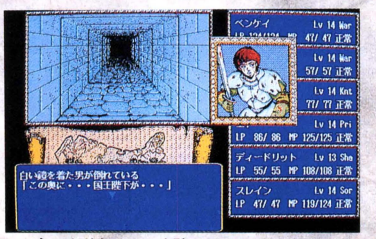
いきなりですが

小説版
ロードス島戦記2
絶賛発売中
490円
角川文庫

マップ製作／渡辺天留子

エトもパーンも唖然!!

ヴァリス ファーン王 VS ベルド王 マーモ の一騎討ち



▲しっかりしろ。いま助けてやるからな

せまい通路のようなところにさしかかったら、ユウレイのようにぬっと血だらけの兵士が現れた（③）。いきなりだからビックリ。彼はファーン王に仕える騎士のひとりで、「いま、この奥の部屋で、王はマーモのベルド王と闘っている。助け・て……」というとすぐ息をひきとった。うら若き青年の最期だ。しかし感傷的な気分に浸っている時間はない。死体を残したまま急いで部屋に走りこんでいく。

そこでは立派なヨロイに身を固めたふたりの騎士が、ソードの火花を散らしながら斬り合っていた（④）。ヨロイでハッキリ見定めることはできないが声からしてひとりはファーン王にまちがいない。部屋にはほかにだれもいない。ただ騎士の死体がいくつかころがっているだけだ。

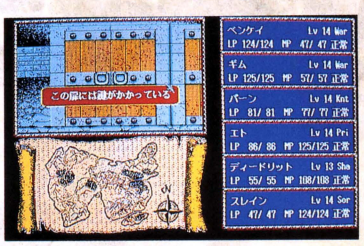
あ、ベルド王の一刀が、ファーン王の肩に。王はウッと崩れ、床に倒れてしまった。「ファーンさま！」パーンが声をかけたがピクリとも動かない。しまった、遅かった！　ベルドもギムたちに気がついたらしい。血だらけのソードを下げ、こちらに近づいてきた。

ベルド「まだ残党がいたか、ファーンのように刀のサビにしてくれるわ」

パーン「残党はそっちだ。我々を甘くみるとひどい目にあうぞ」

ベンケイ、ギム、パーンの３人が、まわりからベルドに斬りかかる。そして後ろからは、エト、ディードリット、スレインが魔法を唱え始めた。しばらくはベンケイたちの刃を受けていたベルドだったが、さすがに、ドラゴン退治など数々の冒険を経てきた３人じゃ相手が悪い。さらに魔法が効きだすと意外とあっけなくやられてしまった。な～んだ口ほどでもない、ってかんじ。

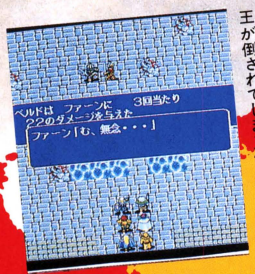
闘いが終わり、ファーン王を抱き起こしたが、やっぱり息はない。しかたなく遺品のヨロイや剣を手に帰ることにした。帰りがけには、奥のカギのかかった部屋（⑤）で金を発見。しかし、パーティのロイドへの足は重かった。

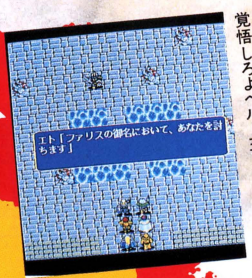


▲カギがかかっているということは……

▲たいした金額じゃないから香典代のたしに

▲姫のお言葉だけど、強力アイテムだしなぁ





◀悲しみをこらえて弔い合戦だ。覚悟しろよベルド王

◀パーンたちの目前で、ファーン王が倒されてしまった。無念

▲ベルド王を倒す！　デカイ口たたくわりに弱いヤツ

ロードス島 世紀の対決!!

これからやるなら参考にして

ロードス島戦記 アイテム一覧表

いつかは載せなくちゃと思いつつ、調べるのが面倒だからついつい遅くなってしまった、スマン。これでもまだ特殊アイテム、たとえば今月のファーン王やベルド王の遺品などは入っていない。ほかにもスクロールやらなんたらゴチャゴチャあるんだけど、また機会があったら載せるから（オイ、次回が最終回だぞ）しばし待たれよ。

名前	値段	命中率	攻・防力	装備できる職業
ウェポン 初めのころは、遠距離から攻撃できるほうがオススメ				
ダガー	10	C	DDD	Wa.K.Sc.P.Sh.So.Wi
ダガー+2	300	C	C	Wa.K.Sc.P.Sh.So.Wi
ショートソード	80	DDDD	DDDD	Wa.K.Sc.P.Sh.So
同 +1	250	DDDD	C	Wa.K.Sc.P.Sh.So
同 +2	1000	DDDD	CC	Wa.K.Sc.P.Sh.So
ブロードソード	100	DDDD	C	Wa.K.Sc.P.Sh
同 +1	300	DDDD	CCC	Wa.K.Sc.P.Sh
同 +2	1500	C	CCC	Wa.K.Sc.P.Sh
バスターソード	150	DDDD	CC	Wa.P
同 +1	500	C	CCC	Wa.P
グレートソード	300	C	CCCC	Wa.K.P
同 +1	1000	C	B	Wa.K.P
同 +2	3500	CC	BB	Wa.K.P
ショートスピア	60	C	DDDD	Wa.K.Sc.P.Sh.So
ロングスピア	100	C	CCC	Wa.K.Sc.P
同 +1	350	CC	CCCC	Wa.K.Sc.P
同 +2	1800	CCCC	B	Wa.K.Sc.P
ハンドアックス	70	DDDD	C	Wa.K.Sc.P
同 +2	1000	C	CCC	Wa.K.Sc.P
バトルアックス	110	C	CC	Wa.Sh
バトルアックス+2	1200	CC	CCCC	Wa.Sh
グレートアックス+1	700	C	BB	Wa
同 +2	2500	CC	BBB	Wa
ライトメイス	100	C	DDDD	Wa.K.Sc.P.Sh
同 +2	1800	CC	CCC	Wa.K.Sc.P.Sh
ヘビーメイス	250	DDDD	CCC	Wa.K.Sc.P.Sor
同 +2	3000	C	CCCC	Wa.K.Sc.P.Sh
スタッフ	80	DDDD	C	Wa.K.Sc.P.Sh.So.Wi
モーニングスター	180	C	CCC	Wa.Sc.P.Sh.So
フレイル	280	C	CCCC	Wa.K.Sc.P.Sh
同 +1	1000	C	B	Wa.K.Sc.P.Sh

名前	値段	命中率	攻・防力	装備できる職業
ショートボウ	300	DDDD	DDDD	Sc
ロングボウ	600	DDDD	CCC	Sc
同 +1	2000	DDDD	CCCC	Sc
ライトクロスボウ	400	C	CC	Wa.Sc.P.Sh.So
同 +1	1000	C	CCCC	Wa.Sc.P.Sh.So
ヘビークロスボウ	700	DDDD	CCCC	Wa.Sc.P.Sh
同 +1	5500	DDDD	B	Wa.Sc.P.Sh
スリング	50	DDD	DDDD	Wa.Sc.P.Sh.So.Wi
同 +1	150	DDDD	C	Wa.K.Sc.P.Sh.So.Wi
アーマー 種類が少ないから、少々高くてもいいものを長く使おう				
レザーアーマー	50	――	DDDD	Wa.K.Sc.P.Sh.So
同 +1	200	――	C	Wa.K.Sc.P.Sh.So
同 +2	800	――	CC	Wa.K.Sc.P.Sh.So
リングメイルアーマー	100	――	C	Wa.K.Sc.P.Sh
同 +1	600	――	CC	Wa.K.Sc.P.Sh
同 +2	2000	――	CCC	Wa.K.Sc.P.Sh
チェインメイルアーマー	350	――	CC	Wa.K.P.Sh
同 +1	1000	――	CCC	Wa.K.P.Sh
スケールメイルアーマー	500	――	CCC	Wa.K.P
同 +1	1500	――	CCCC	Wa.K.P
プレートメイルアーマー	800	――	CCCC	Wa.K.P
同 +1	3000	――	B	W.K.P
同 +3	25000	――	BBB	Wa.K.P
クロースアーマー	10	――	DD	Wa.K.Sc.P.Sha.So.Wi
シールド 両手持ちウェポンを使うと、持てないことを忘れずに				
スモールシールド	40	――	DDD	Wa.K.P.Sh.So
ミディアムシールド	200	――	DDDD	Wa.K.P.Sh
同 +1	300	――	C	Wa.K.P.Sh
ラージシールド	300	――	C	Wa.K.P
同 +1	600	――	CC	War.K.P
同 +2	2000	――	CCC	Wa.K.P

憩いと情報の宿 ホテルロードス

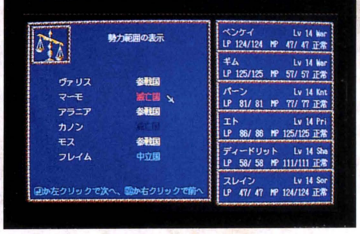
いらハイませ。ここはお便りコーナーでんがな。と、いきなりナマってしまったが気にしないでおハガキだ。

「始めまして、私のパーティは、ほとんどストーリーに関係なく旅をしております。（う～んスゴイ）ヴァリスでカーラに遭ったとき、戦闘中に逃亡するとあとは何事もなくヴァリスに入れますが、当然、姫を救出していないので城に行っても入れません。（あたりまえだわな）また酒場で老人が『アラニアが滅亡したので逃げてきた』というのでアランへ戻ってみると、道は破壊され、アランの街は廃墟と化して入ることができません。まわりも荒廃していてダークナイトがうじゃうじゃいます。このようにストーリーを無視して自由に旅を楽しむこともできるんです。それにしてもあの老人は、砂漠に道もないのに、エルフの案内なしでどうやって森を抜けてきたんだろう」

東京都八王子市の芦麻純さんからの報告。（ ）内は私です。このあとどうなるんだろう。知りたいな。

とうとう最終回

ファーン王の壮絶な死で、ふたたびヤル気が起こったパーンたち。世界で最も深き迷宮に再チャレンジするため、たったいまロイドの街を立っていったぞ！



How To Win

●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC9801シリーズ、PC8801SR以降・VA、X1-t/3800円

追加シナリオVol.3

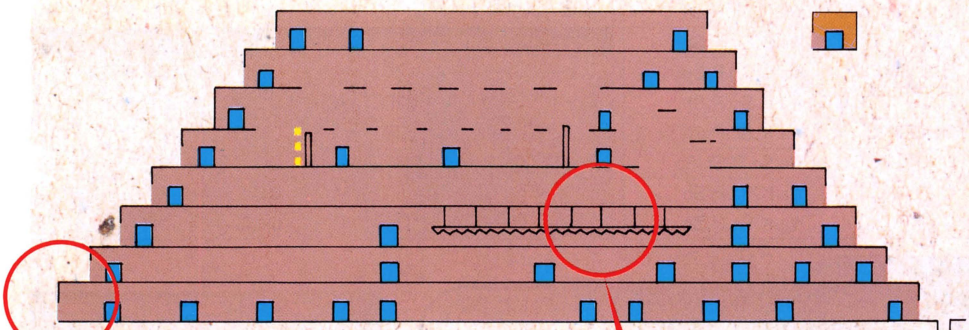
ピラミッドソーサリアン

お待たせしました、レベル4と5のマップ&観光案内です。どちらもプレイしているときにはなんとなくわかるものの、全体がどんな形かわかりづらい構造をしているから、迷ったらこのマップを参考にしてくださいね！

VOL.3-4 嘆きの神殿

ギルバレスが住むという山へとやってきたソーサリアンたち。しかし、山の中腹には「ギルバレスの迷宮」への入口である神殿が立ちふさがっていた。この神殿は幾層もの迷路でできており、いままでにだれひとりとしてここを突破することができなかったというのだが……。

いままでの多くのシナリオのように謎解き中心のシナリオではなく、アクション性を強く打ち出したシナリオといえるだろう。神殿は8階建て（それ以外にも屋上と地下がある）の建物で、「盗賊たちの塔」を思い出させる画面構成となっている。この建物には「表」と「裏」があって、扉をくぐることにより自由に行き来できるという特徴があるけれど、それにもまして興味深いのは、このシナリオに時間という概念が初めて入ったことじゃないかな？　それぞれの階をクリアするのにかかった時間に応じてゴールドが手に入ったり、10分たつとウィル・オー・ウィスプが消えたりといったイベントが用意されているから、早解きに挑戦したり、10分間何もしないで待っているってのもおもしろそうだね！



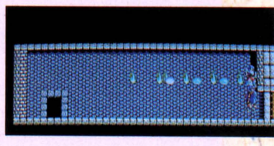
ここが神殿の入口だ

ここへくると、ジャグラーが突然「この神殿を越えればギルバレスさまの迷宮じゃが、はたして越えられるかな」と、大胆にも話しかけてくるゾ。もしも不老不死のキャラクターでプレイしていると、「おっ、そなたは不老不死じゃな」なんてセリフまで言ってくれちゃうのだ。

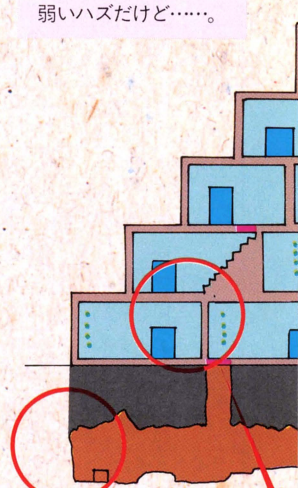
通路に並んだ吊り天井

時間差攻撃をかけてくる（?）吊り天井。ヘタによけようとするとダメージをくらっちゃうので、ここは一気に駆け抜けちゃおう！

スライムを倒せない!?



奥にある扉を開けるには部屋のなかにいるモンスターを全部倒す必要があるのだが、スライムには魔法も剣もまったく効かない。いったいどうすれば倒すことができるのだろう？　スライムは火に弱いハズだけど……。



こんなところに人が！

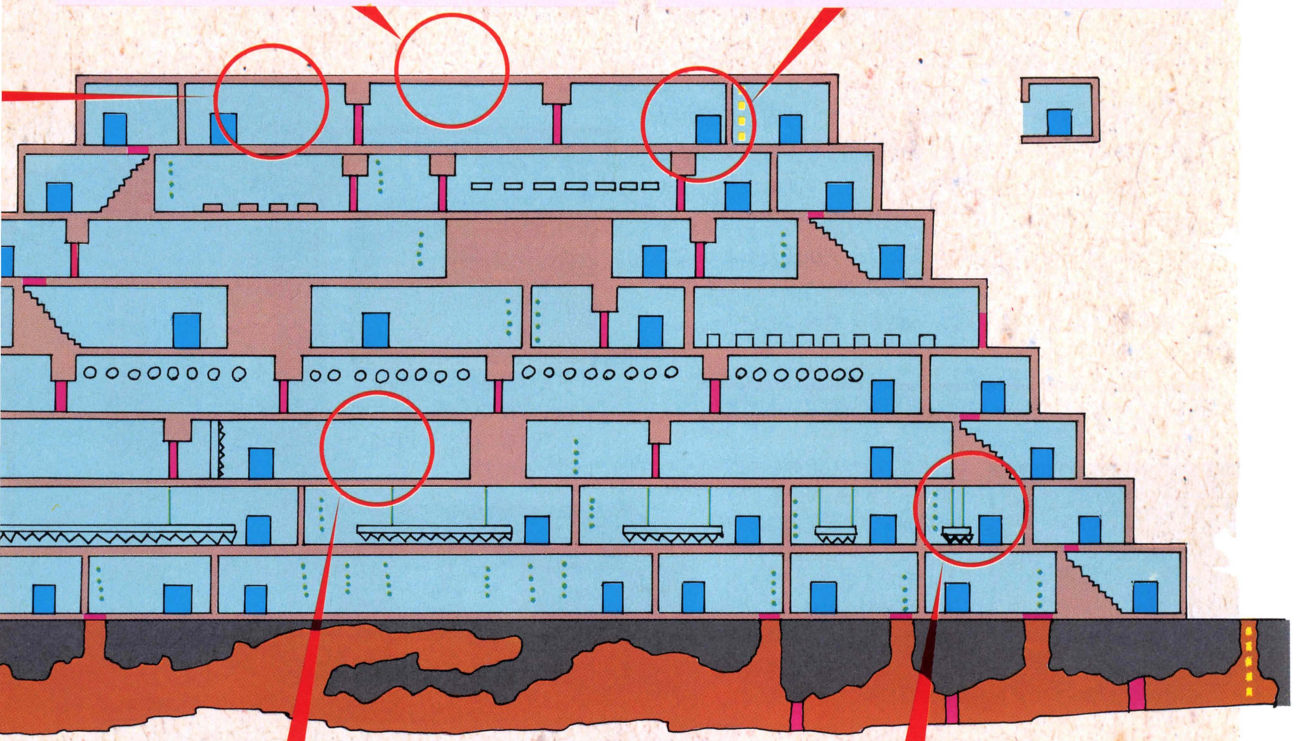
落とし穴にはまって地下にきたわれわれを待っていたのは、なんともおかしなおじいさん。どうしてこんなところに住みついちゃったのかねぇ？　いったい何のためにこんなところにいるんだろ？　と思いつつ、先を急ぐわれわれだった。

デカキャラ、ジャグラー登場

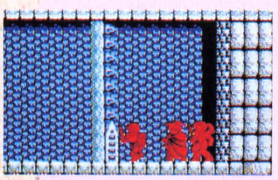
本体のまわりに12個の貝をまとっているジャグラー。貝は防具にも武器にもなるから、戦うときにはこいつからやっつけよう。本体を攻撃するにはコツがあるんだけど。

8階のいちばん奥には……

ついにこの神殿の主、ジャグラーを見つけた！　ヤツは憎らしげなセリフを吐くと、さっさと屋上へ上がってしまうんだ。

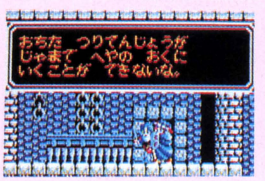


前からは壁、床からは毒槍！



部屋に入ったとたん、ソーサリアンたちを押しつぶそうと迫ってくる壁！　ビックリしているうちに、今度は床から毒槍が出てきた。う〜ん、いったいなんて部屋だ。でもこれだけ厳重ということは…。

吊り天井がジャマだよぉ！



部屋の奥に見えるクサリを引っ張ろうと思うんだけど、吊り天井がジャマで進めないんだ。どうすれば吊り天井を上に引き上げることができるのだろうか？

おっと落とし穴だ

何げなくクサリを引っぱってみたらいきなり床が抜けちゃった！　うーん、ただのトラップ部屋だったのか!?

宝箱!!

6階をクリアするときなどに見える、5階にある宝箱の部屋。ここへ行くにはちょっとしたコツがいるんだ。8階の右端にずっと立っていると、いきなり橋がかかって右上にある小部屋に行けるようになるんだけど……あとは写真を見て考えてね！　そうそう、帰るときは5階の右端に立っていればOK。妖精が小部屋まで運んでくれるゾ！

▲橋がかかったゾ！銀のカギ持ってる？

▲橋を渡ると小部屋に到着した

▲小部屋の扉をくぐり、今度は橋を消す

▲そして3階分下に降りれば到着！

Vol. 3-5
魔王ギルバレスの迷宮

ギルバレスにつき従う邪悪なモンスターたちによって、何百年もつくり続けられているという巨大な迷宮にやっとのことでたどりついたソーサリアンたち。行く手には強烈なトラップとモンスターが待ちかまえていることだろう。しかし、何がなんでもギルバレスを討たねばならないのだ。たとえ命と引き換えにしようとも……。

マップ構成が1画面単位になっているのがこのシナリオの特徴。それでいて同じ画面のなかにある場所に行くにはかなり遠回りしなくちゃならなくなる、なんてこともよくあるので、マップ間のつながりはよく把握しておこう。また、3本あるタテ穴にも混乱しないように。ゲームも中盤になるとワープが使えるようになるから有効に使おう。フィレン（妖精）の近くにあるワープ部屋の紋章は○○なんてふうに覚えておくのだ。

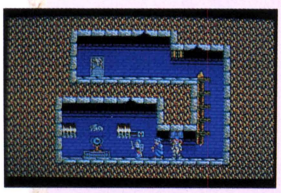
魔道士ラドナーのワナ

ラドナーを追いつめたと思った瞬間、なんともうひとりのラドナーが出現！部屋の奥にいるラドナーは、じつは右にいる本物のラドナーがつくりだした幻影だったのだ。みごとに引っかかってしまったソーサリアンは落とし穴に。

長老を発見！

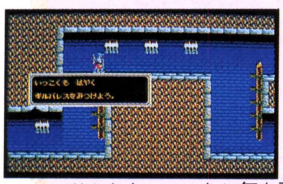
小人族の長老、ボルックスが捕えられている牢屋。この扉を開けるにはどうすればいいのだろう？

同じつくりの部屋が4つも



水晶のようなものをエビルガードが守っている（？）部屋が4つ、迷宮内にある。じつはこれ、各部屋を瞬間的に移動することができるワープ装置なのだ。スイッチを動かすことにより水晶の色が変わり、その水晶に触れるとほかの3つの部屋のいずれかにワープできちゃうというワケ。

迷宮の入口はここなんだ

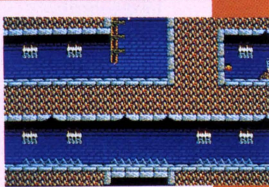


左がこの迷宮の入口。マップを見ればわかるように、この場所は何度も通ることになるから、気をつけていないといきなりサンダース島に帰っちゃうことにもなりかねない。つねに気を引き締めて迷宮を歩くようにしよう。いつトラップに引っかかるかわからないしね。

ロアニスさんがいた貯蔵庫

ここへ来ようとする前に、だれでも1度は落し穴にはまったと思うけど、くじけずにちゃんと来よう。ロアニスさんに会ってちゃんと話をしておかないと、先に進めないからね。ロアニスさんはこのあといろんな場所で何度も会うことになるんだ。なお、落し穴は1カ所だけじゃないから注意すること。

ボタンを押して通路を開け



一見するとさかさツララ（？）で通れないように見えるけれど、写真のところにあるスイッチを押すと床が開いて新しい通路ができるゾ。ボタンのところへ行くには、ブラックバット（コウモリ）がいるタテ穴を落ちて、左の通路に飛びこめばOK。ただし、コウモリにはじき飛ばされて道路に入れないこともあるので慎重にね！

大魔王ギルバレスついに登場！

このシナリオの最後の最後に登場するのが巨大な火山の火口にいるギルバレス。イオウの臭いと水蒸気が充満している地獄のようなところにヤツはいるのだ。ギルバレス、覚悟っ!!

あれ、どこかちがうぞ？

迷宮内に４つある水晶の部屋……と思いきや、どこかおかしい。じつはここにくるには、ちょっとした条件をそろえる必要があるんだ。水晶をある順番でワープすると突然水晶が点滅を始めるんだけど、その水晶に触るとここに来れるというワケ。この部屋にはちょっとした仕掛けがあるけど、みんなならすぐに解き明すことができるはず。さぁ、後半戦もがんばろう！

小人さんを助けよう

エビルガードにいじめられて困っている小人を助けてあげよう。エビルガードを魔法で倒せば、キミはもう小人族の大切なお客様だ。小人族には今後いろいろと助けてもらうことになるから、お友達になっておこう。

ネリスはいろいろと助けてくれる

牢屋に閉じこめられてしまったネリス。ちょっと無愛想なところもあるけれど、要所要所で彼女に協力してもらうことになるから、何度も足を運ぶようにしよう。そうそう、初めて会ったときの会話もけっこう重要なので、読みとばしたりしないようにね。部屋のなかを調べておくことも忘れちゃダメだよ。

Keiko組 ソーサリアン班

ついに「不老不死では入手できないアイテム」が発見されたゾ！　1月号のソフトハウスマラソンで木屋さんも「つねに不老不死のチェックはしています」っておっしゃってましたけど、ついに実害（?）がでてきたわけです。全員不老不死にしちゃってるキミ、つくり直す?

不老不死では入手不可能な隠れアイテムも…

まずは『ピラミッドソーサリアン』シナリオ4の「嘆きの神殿」から。1階で落し穴にはまって、左端に住んでいる老人に話しかけたら、1度地上に戻ります。そしてもう1度老人に会って話をすると、先頭のキャラクターの持ち物のうち装備していない（灰色で表示されている）いちばん上のアイテムと老人の持っているアイテムとを交換しようと言われます。老人のアイテムとは、先頭がファイターかドワーフの場合「プラチナの盾」、ウィザードかエルフのときは「プラチナの指環」です。どちらもMP100でFLYの魔法が使えます。宮城県の明石尚之くんからの情報でした。

◀プラチナの盾。不老不死では見つからない

◀勇者の友。HEALの魔法がかかっている。

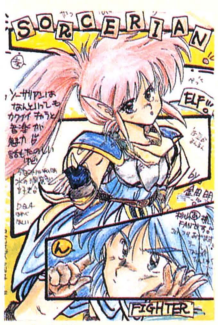
◀ぬくもりの衣。だれでも見つけることができる

◀大地の杖。貯蔵庫で見つけることができる

続いて「魔王ギルバレスの迷宮」から。ギルバレスの部屋の手前まで行ったら引き返し、フィレンのところへ行くと「勇者の友」と先頭のキャラクターのアイテムを交換してくれます。また、酸の水があった左側の部屋（宝箱の方ね）で「ぬくもりの衣」が、貯蔵庫で「大地の杖」がそれぞれもらえます。こちらの情報は香川県の近藤隆昭くんからです。98版で確認しました。どうもありがとうねっ!!

イラストコーナー

ボツになりやすいイラストとは、①鉛筆書きなどうすいもの、②文字が細かすぎて読めないもの、③自分の住所、氏名が明記されてないもの、などです。キミはだいじょうぶ?



▲東京都・AKIRA－Kさん。ホント、かわいいよねっ！

▲神奈川県・入谷洋くん。かっこいいギルバレス！

▲鹿児島県・星隈貴博くん。エルフくんガンバレ！

▲愛知県・ギルバレス2世くん。こーいうの好き！

▲大阪府・孤漫人くん。この号がでるころには……

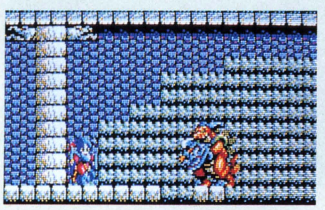
役に立つネタからお笑いネタまで何でもありの情報コーナー!!

おことわり・「月刊イース」は都合によりお休みさせていただきます。

上には「役に立つネタから〜」なんて書いてあるけど、今月もハッキリいって「お笑いネタ」ばっかりなんです（笑）。それがこのコーナーの身上でもあるしねぇ……なんちゃって。

ではさっそく紹介していきましょう。下の写真は「嘆きの神殿」の4階にいるドラゴンナイトくんの生き埋め標本。左側から押しこんでいけば簡単にできるのだ。なんとなくかわいくない？　神奈川県の木村政夫くんからの情報でした。

続いては女性からの投稿です。北海道のカーニバルの5月さんは「ユーティリティ・ディスクに登場するおじさま（？）の目をつくりかえてしまう」というお笑いネタを送ってくれました。目の部分



▲あわれドラゴンナイトは、岩の下敷きに……。なんかマヌケだね！

◀うーん、このディスクには福笑いもあったのか

を“＋＋”や“0－”、“33”なんかにして遊んじゃうワケね。カーニバルの5月さんはほかにも「はっきりいって意味がない宙を舞うそーさりあん」という情報も、ほかの情報とともに（ゴメン、隠れアイテムなどは遅かったの）マンガにして送ってくれました。右上はそのマンガの一部分です。やり方は「魔の下僕ガッシュの陰謀」の橋の上で2キーを押しながら歩けばOKです。以上98版でのレポートでした。

というところで今月はおしまい。来月をお楽しみにね！

▲カーニバルの5月さんのマンガによるレポートと、その証拠写真（？）なのだ

情報募集中!!

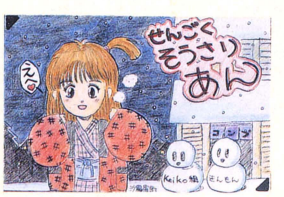
ということで情報を募集しています。説明は詳しく、文字はなるべくていねいにわかりやすく書いてくださいね！

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル コンプティーク編集部「Keiko組 ソーサリアン班」係

▲大阪府・MOGEくん。ケガに負けるな、ガンバレファイター！

▲兵庫県・吉野博樹くん。吉野くんのミニミニシリーズもかわいいね！

▲兵庫県・呂太公くん。3人（？）のセリフがとってもいいね！



▲兵庫県・沙羅曜尉くん。ちょっぴり季節がずれちゃったけれど…

How To Win

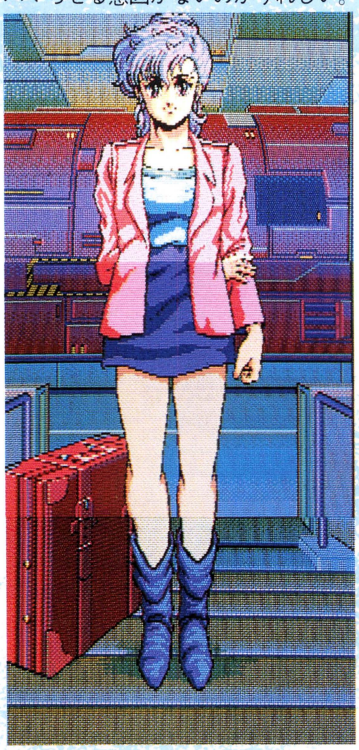
●日本ファルコム☎0425(27)6501●PC8801SR以降／8,700円

発売が3月23日と間近に迫ってきた、ファルコムの『スタートレーダー』。シューティングをメインとして、パソコンゲームのあらゆる要素が組みこまれた異色作だ。今月も先月にひき続いて、導入部分の紹介を進めていくゾ。

スタートレーダー

愛機フェンリルで宇宙を駆ける 相棒の名前は「アダリー」

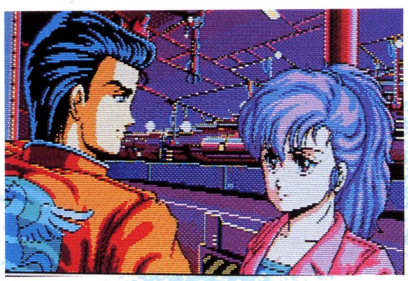
とにかくいろんな要素が混在しているこのゲーム、さあこの先はどうなるのかな……とワクワクさせてくれる。コマンドの選び方で展開の変わる、かといって詰まるようなことのないストーリー。そして多彩なステージが待ち受けるシューティング。プレイヤーをハマらせる意図がないのがうれしい。



さて、ボルマンのおっさんから仕事をもらい、ちょいとルーファまでお出かけ。とそのとき、ひとりの少女がシップを訪ねてきたのだ。（はい、ここのスクロールは注目だよーん）

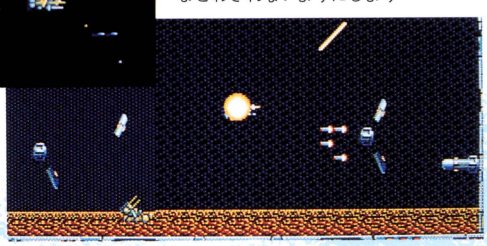
彼女の名前はレフィ。自分のことを「ボク」なんて言ったりする、男まさりで気丈な女のコだ。なになに、「じいちゃんを探して」？（ここで何回もコマンドが出て、引き受けるか断るか聞いてくるのね）——あ、しまった！　断っちゃった。

ま、とにかくルーファへ向かおう。宇宙へ出ると、すぐバトルモードだ。



◀カインを訪ねてきた少女・レフィ。彼女の頼みを聞くか聞かないかは自由だけど……!?

◀ミディーラ→ルーファの航路で襲ってくる敵の一部だ。最初の面だけあって、攻撃もたいしたことはないけど、けっこうフェイントをかけてくる敵もいるから、まどわされないようにしよう



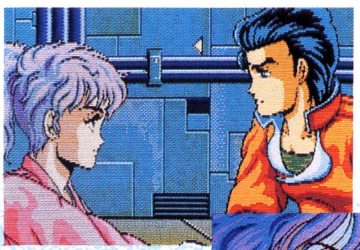
▶ミサイルと地上砲台の混合攻撃。ここが最初のヤマ場といったところだ。地上砲台を狙いすぎて地表にぶつかったりするとダメージが大きいので、あまりムチャはしないように

多彩な要素で迫るぞ!
武器もデカキャラも満足

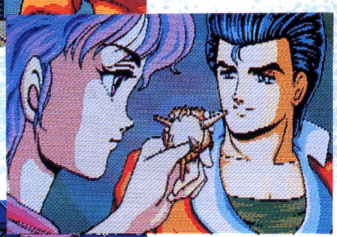
バトルモードでのお楽しみは、まずこちらの装備選択の多さ（ドックで買いそろえていかなきゃならないけどね）、敵機の編隊飛行、そしてデカキャラ。宇宙に出ると、さっそくデカキャラのひとつ「ミョルニル」に立ち向かうことになる。迫力負けしていると、あっという間にやられるぞ。

なんとかやっつけて、ステーションに到着。——え!? 密航者がいる!? ……なんとレフィが潜りこんでいたのだ。

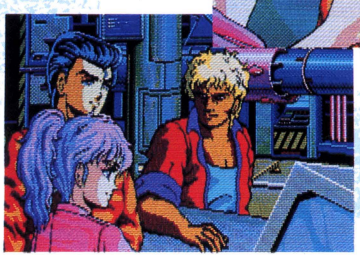
結局連れていくことになり、つぎはオグマへ。敵の攻撃はさらに激しくなるわ、巨大戦艦は出るわ、も、たいへん！



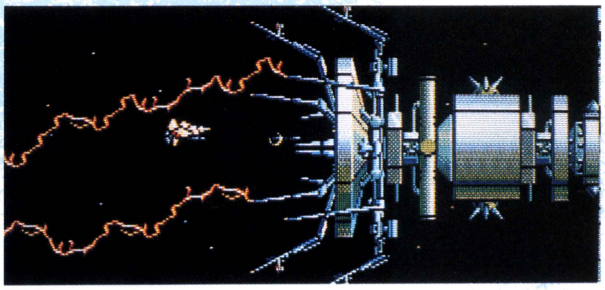
◀ミディーラでおとなしく帰ったと思ったら、しっかりついて来てた。負けた……



▶「じゃ、これ手付がわりに渡しておくね」意味ありげな紋章をカインは受け取る



◀先月も紹介したドックの風景。いわゆる武器屋。レフィがいるとオヤジの機嫌がよい!?



▲ついにデカキャラとご対面～！　主砲レーザーに気をつけろ!!

こっ、これはアツイぜ

◀ルーファ→オグマの航路。プロミネンスが噴き上げ、火の玉が破裂する。けっこう激しく、それなりの装備は必要

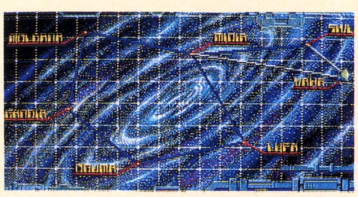
画面に入らぬこのデカさ

▲オグマへの行く手を阻む戦艦「グルヴェイグ」。なんと３画面分もの巨大さをほこり、レーザー砲・ミサイルランチャー・砲台によって攻撃してくる！

画期的親切設計♡
オートセーブシステム

プレイしていて気がついたんだけど、「あれ？　セーブ＆ロードはどこで行うんだろう」

じつはこれが、バトルモードに入る直前で自動的にセーブされている、って寸法。万一ゲームオーバーになっても、そこから自動的にスタートしてくれる、ってワケ。これなら、変なところでハマることもないよね。



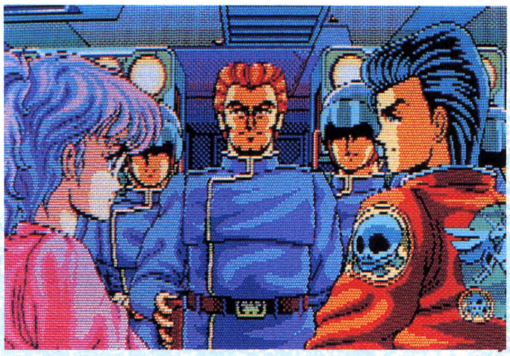
ソフトには漫画も付いてしまうのだ

なんと『スタートレーダー』のプロローグをコミック化。カインの過去がこれでわかる!!

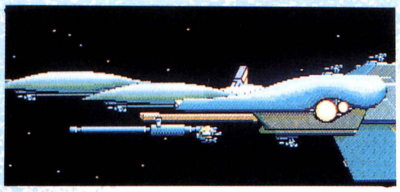
ストーリー展開はとても柔軟なのだ

さっきはレフィを途中から乗せていく形の選択をしたけど、別に最初から連れていってもいっこうにかまわない。ストーリーは自然にその流れに従って動いてくれる。どのコマンドを選ばなきゃつぎには行けない、っていうのが従来のお決まりのパターンだったけど、このゲームではそんな固っ苦しいことはいっさいナシ。逆に言うと「正解」もないワケで、キミ自身のプレイこそがまさに「答え」なのだ。カインの性格みたいな自由奔放な構成は、このゲームの大きな特徴だよね。

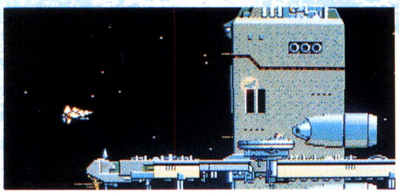
で、いろいろな人物と出会い……え？フェンリルやレフィはどうしたのかって？それはまた、機会を改めてということで。



◀オグマに着いたふたりを待ち受けていたのは、星系警察機構第7部隊隊長・カットナー。捕えられたふたりはバラバラに……



▲おっと敵艦か!? じつはちょっとちがうんだな

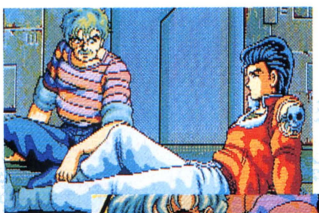


▲オグマにたどり着いたのはいいんだけどねえ……

▲アステロイド地帯は進行方向が反対なのだ

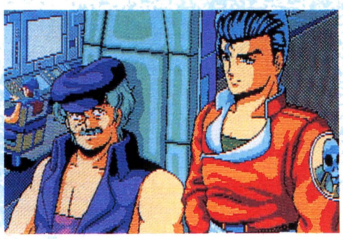
そして美人キャラとご対面…♡

▲神秘的なイメージの女性・シーラ。彼女の知る謎は？

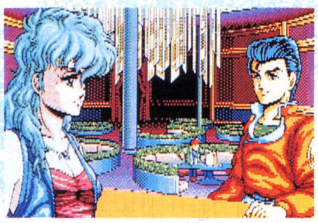


◀こんなところにぶちこまれてしまった。なんだ、このおっさん？

▶男の名はヴォクト。とにかく小型艇で脱出……せっ、狭い！



◀ヴォクトは海賊の親分。ふたりの女性を紹介してくれた

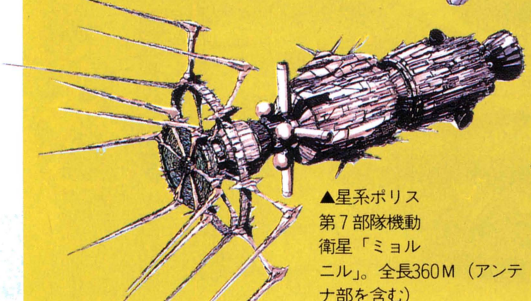


▲酒場のねーちゃん・パディ。ヴォクトの×○△!?

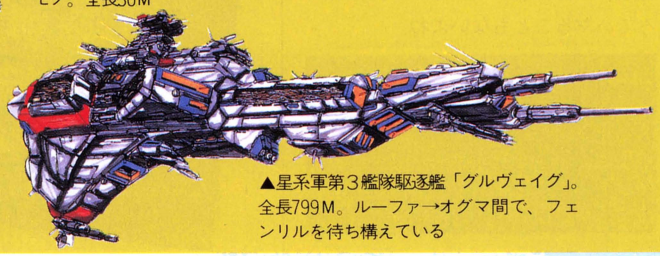
メカマニアも思わず注目!? こんなにスゴイんだぜ!

今回のゲームにそなえてデザインされた、メカの原画を拝借してきたヨ。じっくりと見てちょーだい！

▲主人公カインの愛機「フェンリル」。表向きは輸送船だが、戦闘機並の攻撃力をも持つ。居住空間もなかなかのスグレモノ。全長30M



▲星系ポリス第7部隊機動衛星「ミョルニル」。全長360M（アンテナ部を含む）



▲星系軍第3艦隊駆逐艦「グルヴェイグ」。全長799M。ルーファ→オグマ間で、フェンリルを待ち構えている

ロードス島戦記 II

Record of Lodoss War III

RPG誌上ライブ

作／水野良とグループSNE
画／出渕裕

episode VIII　甦った戦士

邪悪な勢力が支配するカノンの地に潜入した冒険者たちは、様々な過去を持つNPCパーティと出会い、彼らと旅を続ける事になった。そのとき、ホブゴブリンの群れが、彼らを襲う！　この戦いのはてに待つのは黒の導師バグナードか、それともスパークが探し求める宝玉“魂の水晶球”か!?

テーブルトークRPGの実際のプレイを、そのまま誌上再現する大好評連載第8回。今月も戦いの嵐が吹きぬける!!

ホブゴブリンとの戦いに完勝の事

GM　さて、お待ちかねの戦闘だよ〜ん。「暁の傭兵団」を名乗るホブゴブリンの強盗は、きみたちが、あくまで通行税を支払わないので、ついに実力行使に出ることにしたのであった〜。

スパーク　もちろん、スパークは受けて立つつもりであった。グリーバス、ギャラック、行くぞ！

グリーバス　またも戦闘とは悲しいことですねといいながらも、顔が緩むのを抑えきれないグリーバスであった。

ギャラック　一方のギャラックは戦闘になった喜びを隠そうともしない。バトルアックスをかまえて、敵に切りこむのであった〜。

GM　では、先攻を決めよう。スパーク君、どうぞ。

スパーク　オレはイニシアティブのときだけはダイスの目がいいんだ。当然、こちらの先攻だ。ところで、敵はどう動いてる？

GM　散開して向かってくるよ。野外だから、乱戦になりそうだ。

アルド・ノーバ　なかなか手慣れた動きだね〜。さすがに、カースト制度の上位にいる種族はちがう。ではまず、あいさつ代りにスリープクラウドを飛ばしておこう。当然ながら、もっとも効果的な場所にかけるからね。

リーフ　あたしはスネアーね。

スパーク　それはラウンドの最後にするんだぜ。アルドの魔法と目標がだぶるといけないからな。

リーフ　冷静ね〜。

スパーク　当然、戦闘はもっとも有利な方法を取るべきなんだ。

ライナ　なら、あたしはコンポジット・ボウで右端の敵を狙いましょう。おそらく、アルド・ノーバは敵の中央を目標にするでしょうしね。

GM　では、アルド・ノーバの魔法から解決しよう。もっとも効果的に狙ったので、スリープクラウドの効果範囲の中にはホブゴブリンE、F、Gの3匹が入った。で、3匹はレジストを試みる。——うーん、その甲斐もなく3匹ともバタバタと眠りについた。

　では、ライナさんの攻撃どうぞ。

ライナ　命中。ダメージは10。

GM　やりますね〜。じゃあ、次は接近戦組だ。アルドの魔法で敵は7匹に減っている。ミカさん一行の3人の戦士にはH、I、Jが向かい、きみたちのほうには、A、B、C、Dの4匹が戦いを挑む。だれがどれを受けもつ？

スパーク　傷ついたAとBをオレが受けもとう。

ギャラック　さすが騎士というところだな。じゃあ、オレはDを担当するから、グリーバスにはCを狙ってもらおう。あぶなかったら、スパークを魔法で援護してやってくれ。

グリーバス　はいな。今回はずいぶん組織的に戦いますね。

スパーク　オレは理性的な戦い方で定評があるんだ。

リーフ　その割にはすぐ切れるのね。

スパーク　だれのせいだ、だれの！

リーフ　もちろん、あたし！

スパーク　バウ、ワウ！　とにかく、Aから仕留めるぞ、命中して、8発！

グリーバス　クリティカル〜！　10発！

ギャラック　はずれちゃった〜。

GM　NPCの3人は、そこそこの腕らしい。皆、ホブゴブリンに命中させて、それぞれダメージを与えている。で、反撃だ。えーと、ホブゴブリンたちは、ギャラックにだけ命中させた。ギャラック君には、慎んでダメージを10発あげよう。

ギャラック　痛い、2発くらった。

スパーク　ギャラック、不幸。

リーフ　あたしの番ね、スネアー。スパーク君の援護でホブゴブリンAを狙う。

GM　レジスト成功！

リーフ　GM許すまじ。なんで、あたしの魔法だけ、レジストするのよ。

GM　だって、そうなんだもん（といって身をよじる）。

ライナ　不気味ね〜。

GM　いや、まったく。では、次のラウンド。

スパーク　先攻はまたもこっちだ。

GM　ホブゴブリンがすばやい怪物じゃないからでしょ。

スパーク　なんの！　信じる者こそ勝利するのだ。

アルド・ノーバ　このラウンドは魔法でスパークを援護することにしよう。シールドの呪文を使ってスパークの回

避力を上昇させる。

スパーク　これは夢なんだろうか？　やけにみんな協力的だが……。

GM　それだけ信頼されてないってことじゃない？

スパーク　寒いやつだな。いまのは他人の好意を受けたことのない人間の台詞だぞ。

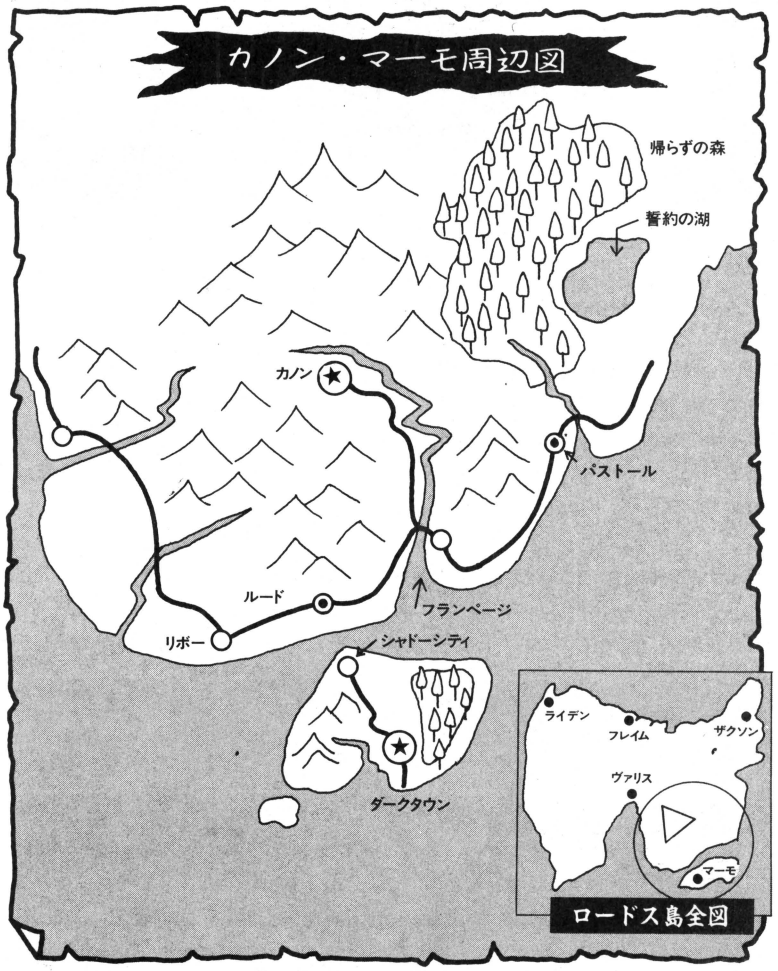
GM　うぬれ～。行け、ホブゴブリンA、B。スパークを倒せ！

グリーバス　ところが、こちらが先攻ですからね。――Cに命中させて、と。ダメージが17発！　神様あ、グリーバスは幸せですう～。

アルド・ノーバの先制のスリープクラウドで3匹が戦闘不能になったことが、勝負を決定づけた。ホブゴブリンもかなり善戦したものの、降伏したホブゴブリンAをのぞき、みな倒されてしまった。

キャラクターたちが受けた傷も、ニースとグリーバス、それにチャ・ザの司祭のカイ・チェンのヒーリングの呪文で完全に治り、キャラクターたちの鼻息は荒い。

グリーバス　ブヒヒヒヒーン！

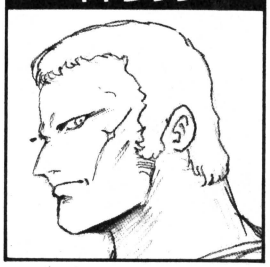


登場人物紹介 MEMBERS

スパーク

パーティのリーダー。彼はナゼ不幸なのか。その理由をこの小さなスペースで書きあらわすことは不可能である

ギャラック



傭兵出身の戦士。戦いの場に喜びを感ずる彼は、とりあえず幸福である。最近、戦闘シーンの連続だもんねえ

グリーバス

僧侶。彼は不幸なのか幸福なのか、そんなことはどーでもいい。あのくだらぬダジャレを止めるヤツはいないのか

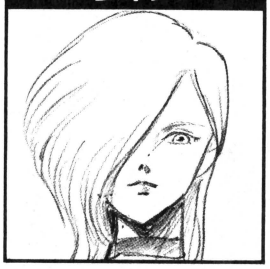
アルド・ノーバ

魔法使い。顔だけを見ると、不幸だと思う。でも、本人は「ほっといてよ」と怒鳴るにちがいない

リーフ

ハーフエルフ。他人を不幸にすることで幸福感を味わう、よくよく考えれば不幸な性格の持ち主

ライナ



女盗賊。とても強烈な個性にもかかわらず、まいど拷問役ばかりやらされている、つうのは不幸だよな、やっぱり

ニース

NPC。不幸も幸福も超越した永遠の美少女。とはいえ、父親に顔が似なかったのは大ラッキーでした

一難去ってまた一難、新たなる敵!?

GM　戦闘開始早々にズタボロにされ、戦意を失った「暁の傭兵団」のリーダーことホブゴブリンAは、すっかりおとなしくしている。

「いやー、こんなに強い人間たちには初めてお会いしましたよ〜」

ライナ　あいかわらず敵のモンスターは卑屈ね。

アルド・ノーバ　GMの性格が出てるな。

ライナ　とにかくここはわたしの出番ね。

グリーバス　待っていました、女王様モード！

ライナ　まかせてちょーだい。さっさと白状をし！

GM　白状しろといわれても、さて、何から話せばよいものやら。

スパーク　とりあえず目指すルードの様子だな。それにカノンの近況も知りたい。それに「暁の傭兵団」の仲間はもういないのか？

GM　ホブゴブリンAは話を隠すつもりは毛頭なさそうだ。質問されたことを包み隠さず話しはじめる。

それによれば、ルードの街には確かに警備の者もいて、出入りする人間やその他の種族をチェックしている。ところが、マーモの番兵は職務熱心というわけではないらしい。金さえ与えれば、カンタンに通してもらえるとのことだ。もっとも、さすがに冒険者の格好ではまずいだろうと、ホブゴブリンAは警告してくれる。

ギャラック　毎度のことながら、親切すぎるな。

GM　その代わりにそっちも、このホブゴブリンの命は助けてやってよ。きみたちの残虐な行為に対する同情票で、ダークエルフDが人気を集めているという教訓を忘れないでね。

さて、次にカノンの近況だけど、最近ではマーモに対するカノンの抵抗運動がかなり激しくなっていて、街を治めているマーモの支配者たちは、その抵抗運動の鎮圧にかなり苦労しているらしい。ま、そんな理由で、このホブゴブリンたちのような、私設傭兵団もできたんだけれどね。なんでも近く大掛かりな反抗計画が画策されているとの噂もあってマーモ側は、かなり神経を尖らせているらしい。

それから「暁の傭兵団」のことだけど、他に仲間はいないそうだ。輝かしい戦歴もついにこれまでだと、ホブゴブリンAは悔しがっている。で、いわく——「かくなる上は、おまえたちに栄光ある暁の傭兵団の名前を譲ろうではないか」

スパーク　いるもんか！

ギャラック　最後の言葉はともかく、なかなか有用な情報が手に入ったな。

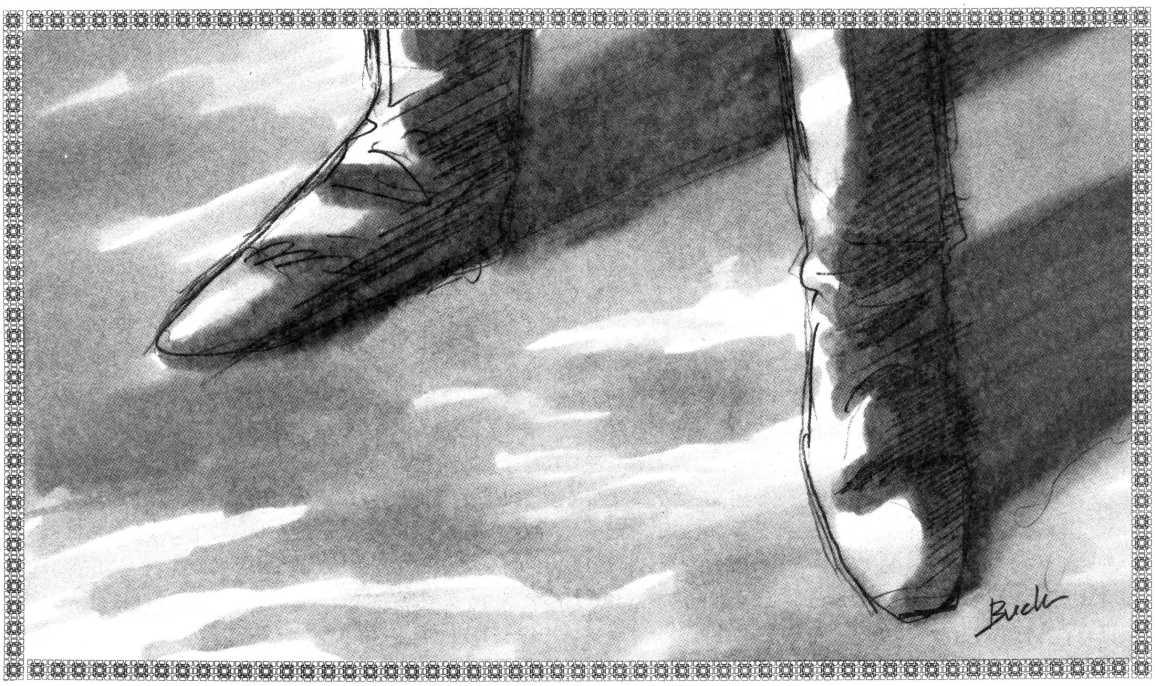
グリーバス　まさしく。じゃあ、ミカさん一行にも協力してもらって、隊商のふりでもしましょう。武器なんかは隠しておいてね。見張りには、賄賂を贈ってルードの街まで侵入し、あとは港で張っておけばいい。

スパーク　な、なぜだろう。今回はみんながゲームを進めようとしてくれる。スパーク君、幸せ。

GM　ところが、その幸せを嘲笑うかのように、ルードのほうからまた新たな一団が現れて、近づいてくる。

スパーク　敵の新手か？

アルド・ノーバ　これは、まずいね。いまは魔法使いたちのMPがほとんど



残っていない状態だから、今度は魔法の援護なしで戦ってもらわないと……。

ギャラック　オレたちのケガは回復しているから、なんとかなるだろう。とにかく警戒していよう。

GM　新しい一団の数は８人ぐらい。だいぶ日が傾いてきたのでよく見えないけれど、どうやら人間のようだ。金属性の鎧を着ているらしく、ガチャガチャという激しい音をたてている。

スパーク　マーモの兵士かな。これは本当に厳しい戦いになるな。

GM　フッフッフッ。束の間の幸せだったね、スパーク君。向こうはついに数十メートルのところまで近づいてきた。で、毎度おなじみの台詞だけど、おまえたちは何者だ、と声をかけてくる。

スパーク　さて、なんと名乗ろうか。

ギャラック　暁の傭兵団とでも、名乗ってやれよ。我々はホブゴブリン君から正式を名前をいただいたんだし、うそにはならないだろう。

スパーク　それは賭けだな。人間だし、もしかすると、レジスタンスのメンバーかもしれない……。

グリーバス　でも、相手の反応で敵か味方かわかりますよ。敵なら油断をするでしょうし、不意をうてます。味方ならすぐに真相を話せばいいんです。

スパーク　なるほどね。なら、そういうことにしよう。――我々は「暁の傭兵団」だ。

GM　「その名前を受け継いでくれる気になってもらえましたか」と、ホブゴブリンＡはうれしそうだった。

　さて、きみたちに声をかけてきた男はスパーク君の言葉に答を返す。――「なら覚悟を決めるんだな。ぼくたちはルード自由軍。きみたちを倒すためにやってきたんだよ～ん」、ときたもんだ。

　そして、男は突撃の声を上げる――ウリィィィィィィ！

スパーク　しまった、カノン解放軍の人間だった！

リーフ　スパーク君、不幸。

グリーバス　それにしても聞き覚えのある話し方に、おたけびですね。もっとも、プレイヤーにとってはですが。この人物はもしかして――。

スパーク　とにかく、向こうに真実を話して、戦いを避けないと。――おーい、すまない。じつはかくかくしかじか、こういうわけなんだ。

GM　向こうは怪しみながらも、とにかく突撃だけは中断する。――「その言葉に嘘はないだろうね」

グリーバス　そりゃあもう、マイリーに誓って。

アルド・ノーバ　かえって怪しまれたりしてね。

GM　グリーバスはずいぶん、マイリーの評判を下げているからね。

グリーバス　こんなに立派な人物なのに、不思議ですね。

ギャラック　どこが!?

GM　さてと、敵のリーダーらしい人物は、剣を収めて近づいてくる。そして、そちらのリーダーはだれだと呼びかけてくるけど。

グリーバス　呼ばれたとあっては仕方がありませんね～、わたしの名は……。

スパーク　たわけっ！　リーダーはあくまで超美形戦士のスパーク君なのだ。腐れドワーフは引っこんでいろ。

グリーバス　ひ、ひどい！

GM　スパーク君を、ルード自由軍を名乗る一団のリーダーは、値踏みするように眺める。そして、しばらくして、うれしそうに笑みを浮かべる。で、カシュー王は元気にしておられるか、と話しかけてくるよ。

ギャラック　フレイム印の鎧が有効だったな。

ライナ　敵地で味方に出会えるとは幸運ね。

スパーク　まったく、このままの調子で早く任務を果たしてしまいたいよ。とにかく、相手にはカシュー王は元気にしておられると答えよう。ところで、こいつはだれなんだい。だいたいの予想はついてるけど。

黒の導師の野望、明らかとなる事

GM　ほんとはパーンを出そうかと考えてたんだけど、連載第１回目の扉で封じられてしまったんで、急きょ予定を変更し、２代目リーダーにして初代の不幸の代名詞、地獄帰りの戦士オルソンさんにご登場願うことにしたのであった～。

アルド・ノーバ　これはがんばらないと、また我々の活躍の場が減るね。

GM　――オルソンの名を聞いて、ニースが驚いたように駆けよってくる。で、「オルソンおじさま」と呼びかけて、「わたしはスレイン・スターシーカーの娘ニースです。お忘れとは思いますが……」

グリーバス　オルソンとニース、衝撃の再会であった……。

ライナ　早くもＮＰＣが独走を始めたようね。

GM　まあ、これぐらい勘弁してよ。オルソンは彼の仲間を紹介しながら、自分は「魂の水晶球」の力で復活したあと、カシュー王の密命をうけてこの地にやってきたんだと事情を説明する。彼の使命とは「魂の水晶球」の秘密を探ることと、そしてカノンに地下組織をつくることだったんだ。それから10年あまり、ようやくカノンをマーモの手から解放させるための準備が整いつつあると、オルソンさんは誇らしげ。

スパーク　せっかく仲間に会えたんだ。ここは事情通のオルソンにカノンの現状に関することをくわしくたずねよう。ホブゴブリンの情報は、どうも信憑性に欠けるからな。そして、できれば相互協力も提案しよう。ダークエルフＡ、もしくはＣを見つけだすには仲間は多いほうがいい。もちろん、こちらもオルソンの活動の手助けはしよう。

GM　どこまで、事情の説明をする？

スパーク　オルソンは魂の水晶球のことはくわしいはずだから、彼には全部事情を話してしまってもいいだろう。もっとも、よほど信頼できる仲間以外にはこの事を口外しないようにお願いするが。

GM　事情を聞いて、オルソンはそれを承知する。そして、彼はもうひとつの自分の使命もちゃんと果たしていて、カーディスについての情報もちゃんとつかんでいるんだね～。で、それを語って聞かせてくれる。

スパーク　さすが、先代は頼もしい。

リーフ　いよいよ、事件の全貌が明らかになるのね。

GM　そういうこと。カーディスというのは、じつは破壊の女神の名で、太古の時代に神々が相争ったという最終戦争のときに、暗黒神ファラリスの側についた邪神なんだ。もちろん、その戦において、この女神も他のすべての神々と同様に、肉体は滅び、魂は散華したという。ところが、カーディスの肉体は、完全には滅んではいなかったんだ。で、その骸の眠る地が他ならぬこのロードスはマーモの島だったんだ。

余談だけど、カノンが暗黒の島と呼ばれ、怪物たちが跳梁するのも、この破壊の女神カーディスが発する邪悪な“気”によるものなんだね。

このカーディスの存在に目をつけた暗黒神を信奉する魔術師たちの一派が、古代王国の末期に女神の肉体を復活させ、魂を呼びもどそうという計画をたてたんだ。この計画に基づいてつくられたのが「魂の水晶球」と「生命の杖」というわけなんだ。

この陰謀は、時のロードスの太守の手によって、未然に阻止された。で、ふたつの魔法の工芸品はそれぞれ別の目的のために使われた。そして、この工芸品は古代王国が滅ぶときに、ロードス島最後の太守の手によって、いつか古代王国の威光が復活するときの力とするために、他の貴重な魔法の工芸

品や財宝と一緒に５匹のドラゴンに託された。もっとも、彼の願いは果たされなかったけれどもね。

で、マーモにはそのドラゴンたちのうちの１匹、黒翼の邪竜と呼ばれるダーク・ドラゴン、シルキィが棲んでいたのだが、100年近くの休眠期を終わり、15年ほど前から活動を始めたのだそうだ。しかし、地表に現れたとたん、アシュラムにバグナードというふたりのマーモの英雄に打ち負かされ、彼らに仕えることを約束した。バグナードとアシュラムは、５匹の竜たちが持ちさったという魔法の工芸品の秘密をこのドラゴンから聞いて、それぞれの活動を始めたんだ。もちろん、亡きベルド皇帝の意志をはたすためにね。

それが、12年前のあの事件の始まりだったんだ。アシュラムは剣の力で世界を制するために、王たる資格を付与するという「支配の錫杖」を求めた。「あの時、アシュラムは剣の戦いは終わったが、魔法の戦いが残っているといったが、それがこのバグナードによる邪神復活の陰謀なのにちがいない」とオルソンは最後につけ加える。

リーフ　ご苦労さま。長い台詞で疲れたでしょう。

GM　これがＧＭの仕事だから。オルソンはマーモにも渡り、これらのことを調べあげたらしい。そして、いまはカノン解放のための戦の準備を進めているというわけさ。

スパーク　貴重な情報感謝しよう。こうして事件の全貌がわかり、心強い味方も得た上は、何も心配することはない。ダークエルフにマーモの土は踏ませはしない。

GM　と、盛りあがっているときに申しわけないけれども、オルソンさんから、不幸なお知らせです。

マーモ最大の実力者「黒の導師」ことバグナードは、カノンの反乱を押えるために、自らカノンの首都に出向いているんだそうだ。

スパーク　ウゲゲッ。と、いうことは。

GM　そう。もし、そのことをダークエルフＡ、もしくはＣが知ったなら、彼らはルードを目指さないということになるわけだ。

スパーク　そんなのありかよ〜。

GM　それが、おおありなんだね。いや、申しわけない。

スパーク　今回、みんなが協力的だったのは、こんな伏線があったからなのか〜。

グリーバス　偶然ですよ、偶然。

リーフ　やっぱり、スパーク君ってば、不幸ね〜。指摘するまでもないけれど……。

スパーク　い〜や、オレはあきらめない。絶対に使命は達成してみせる。ついでに、カノンだって解放させてやる。

GM　さて、スパーク君の決意の結末やいかに！　もっともそれは次回のお楽しみさ。

ロードス島だより

どすこ〜い、ＧＭことゲームマスターです。好評企画「ロードス島Ⅲキャラクターコンテスト」は、今月号で締切ります。ロードスⅢの登場人物（ＰＣ、ＮＰＣ問わず）の中で、あなたがもっとも好きなキャラ名をハガキに書いて送ってください。４月７日消印有効です。

もうひとつ。「どのよーな読者参加イベントをやればいいか、キミのアイデアを送れ！」と以前にこのコーナーで呼びかけたところ、アリャリャリャ、つーくらいたくさんのハガキが来ました。これもオモシロイものを来月号あたりで、ブアーッと紹介したいと考えてます。連載に関する意見、感想、イラストなども募集中です。ハガキのあて先は

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル・コンプティーク編集部ロードス島係

です。ではまた来月……、おおっと、ここで緊急情報が入りました！

４月初めカセットブック化決定!!
知られざるエピソード『ロードス島戦記・眩惑の魔石』乞うご期待
パソコンゲーム・サウンドのレコード化も決定！４月ビクターより発売

出ヤー！ つづく出ヤー!!

待望の小説版ロードス島戦記の第2弾絶賛発売中！

ロードス島戦記2
——炎の魔神——

今回はコンプティークで連載のＲＰＧ誌上ライブのＩとＩＩのちょうど間の冒険のエピソードなのだ。だから、フォースやセシルなんかも登場するのだ。

話は、あのいまわしいカーラとの戦いから2年が過ぎたロードス島。カーラのサークレットを奪いさっていったウッド・チャックを求め、パーンとディードリットの旅は続いていた。炎の魔法を操るという謎の魔法使いの噂を聞き、砂漠の国フレイムにやってきたパーンたちだが、待ちうけていたのは砂漠の蛮族の激しい攻勢と、そして恐るべき力を秘めた炎の魔神だった！　「風と炎の砂漠」を舞台に、また新たな戦いが始まった……。

定価490円

クロちゃんの

RPG千夜一夜

VOL.19

The Thousand and One Nights

夢気分での夢話

黒田幸弘

先月に引き続き、夢に関わるお話だよ。そして、クロちゃんから読者諸君に夢のようなお知らせ！　あの「クロちゃんのRPG講座」が文庫本で発売だ。本屋へ予約に走れ！

イラスト／中野豪

夜105夜　巫山のロマンス

ジリリリーン！

むにゃむにゃ、うん？　なんだぁ、電話かな？

「はい……、黒田です……？」

「やあ、黒田さん。どうもおひさしぶりです。今日はお忙しいですか？」

あ、あいつか。こんな早くから電話かけてきやがって、まったくもう！

「いや、昨夜の徹夜で、仕事はどうにかひと段落ついたよ」

「あ、そうですかぁ。それじゃお疲れでしょうね」

おいおい、自由業の実態を知らないやつめ。お疲れどころじゃないよ。徹夜の後は、昼ごろまで寝ているのがあたりまえじゃないか。あいつは銀行マンだから、何も知らないんだな。

「まあね、ところで何の用だい？」

「いや、たいしたことじゃないんですけど、先月号の夢の話を読みましてね」

「ふーん、それはどうも。それで、何か疑問点でもあったのかな？」

「疑問なんておおげさなものじゃないですよ。あのお話はおもしろかったですけど……」

「けど、何かな？」

「もうちょっとちがうパターンの話はないんですか。夢の中に美女が出てくるといったふうな……」

うーむ、そんな美女パターンの話など、探せばいくらでもあるわい！

「そういう美女が夢に出てくる話は、じつは結構多いんだぜ」

「へえ、そうですか」

「多すぎるんで、いちいち書いてられないんだよ」

「なるほどね、そうかも知れませんね」

「でも、中国の古書に残る話の中には、こんなのもあるよ」

●

いまからおよそ二千五百年ほど前のこと。中国の揚子江中流に、楚という国があったんだ。さて、この楚の懐王が、雲夢沢という風光明媚な湖を訪れたときのこと。見物に疲れた王は、近くの高唐台という楼閣で、軽く昼寝をしたんだ。

すると王の夢の中に、美女があらわれた。王と美女は情熱的に抱き合い、そしてそのまま一夜を共にしたそうな…。

翌日になって懐王は、夢の中の美女は何だったのだろう、と考えた。そしていろいろ探してみると、意外な事実が出てきた。

なんとこの謎の美女は、瑶姫といって、はるか昔の、神話時代のころの帝王である神農の娘だったんだ。だけど彼女は、恋愛もしないうちに、若くして死んでしまった。これを哀れんだ天帝（天の神様）は、瑶姫を巫山の雲雨の神にした。それから彼女は朝雲や暮雨となって、巫山やその近隣に恵みを与えている。

これを聞いた懐王は、瑶姫のために朝雲廟を建てて、その霊をなぐさめたんだとさ。

●

「へえ、おもしろい話ですね」

「うん、だけどこの話には、まだ続きがあるんだ」

●

さて、楚ではやがて、懐王の息子の襄王が即位したんだ。そして襄王はしばらくしてから、父親と同じように雲夢沢の高唐台に遊びにいったんだ。そうしたらその夜に、また例の美女があらわれたんだ。

この親子二代にわたる事件から、楚の宮廷詩人の宋玉が〝高唐賦〟と〝神女賦〟という作品をつくり、いまでも詩集の『文選』の中に収められているんだよ。

第106夜 RPGのシンボリズム

「なるほどねえ。たんなる夢といっても、背景がきちんとしているわけですね。けっこうむずかしいんだなあ」

「そう、おもしろい話にするには、やはりプロットがしっかりしてないとね。ただ単に『夢の中に美女が出てきた』というだけじゃだめだよ」

「そうですね。あ、そうだ。そういえばたしか心理学専攻の友人が言ってましたよ。学説的にはともかく、ユングよりフロイトのほうが、話がおもしろいから好きだってね」

うーん、こんどは心理学に話が飛んだか。フロイトは夢の研究でも有名だからなあ。

「そういえばRPGを、フロイト流に解釈しようという考えがあるのを知ってるかい？」

「いいえ、知りませんけど？」

やっぱりね。まあ、これもいいかげんな話なんだけどなあ……。

昔から言われてきたことだけど、ファンタジー小説の主流は、なぜ剣を持った戦士なんだろう。

これに気がついた心理学専攻の学生が、フロイト流（フロイト先生が聞いたら怒るだろうけどね！）で解釈してみたら、その結論は〝剣は男性のシンボルにあたる〟という論理だったそうなんだ。

●

「なるほど、理屈はとおってますね」

「でも、これっておかしな論理なんだよ。だって西部劇のガンマンの銃だって、やはり〝男性のシンボル〟と解釈されているんだぜ。長い棒状のものなら、なんでもいいのかね？」

「うーむ、たしかに」

「それに男性的要素があるなら、女性的要素はどうなんだ」

「魔法はどうですか？」

「だめだめ、あれには〝杖〟という、別な〝男性のシンボル〟的な物があるもの」

「うーむ、それじゃモンスター……」

「おいおい、モンスターが女性のシンボルだって！　怖いこと言うなよ。そんなわけでさっきの心理学の学生の結論は、RPGには女性的な要素はほとんどない、ということだったんだ」

「へえー」

「つまり女性的な要素が少ないから、

RPGには女性のプレイヤーがほとんどいないんだってさ（笑）」

「ふーん、なるほど」

おいおい、だいじょうぶかな。こんなヨタ話を真に受けるなよ！

「なるほどね、黒田さん。それでわかりましたよ。日本のRPGプレイヤーの考えもまちがってはいないんだ」

「え、何がだい？」

「いえね、つまりRPGに女性的な要素が少ないわけでしょ。だからそれを日本のRPGプレイヤーは補ってるんですよ。女性キャラクターを大量につくってね！」

第107夜 夢の中の神々

なるほど、やっこさんにしては、最高のジョークセンスかな。こりゃ一本取られたわい。

「えーと、夢といえば黒田さんが、だいぶ昔に『夢から始まる神話があるよ』って言ってませんでしたか？」

「そうだっけ？　うーん、何のことだったかな」

「たしか、神様が眠っている夢の中でつくられた世界とか……」

「あ、そうか。ロード・ダンセイニの『ペガーナの神々』のことか！」

●

この『ペガーナの神々』というのは、アイルランドの作家ロード・ダンセイニの幻想小説集、それも創作神話なんだ。ペガーナの世界は〈宿命〉と〈偶然〉の賽の勝負からはじまり、大いなる神マアナ=ユウド=スウシャイが、〝ペガーナの神々〟と呼ばれる、小さな神々をつくるんだ。ところがマアナ=ユウド=スウシャイは、神々をつくったところで創造に飽きてしまう。そこへスカアルという小さな神が、太鼓を発明して叩きはじめた。この単調なリズムにより、マアナ=ユウド=スウシャイは眠りはじめてしまうんだ。

大いなる神が眠ったのを見た〝ペガーナの神々〟たちは、じぶんたちの慰みのために、ひとつの世界をつくりはじめた。宇宙をつくり、地球をつくり、動物をつくり、人間をつくる。そして人間は、自分たちの創造者である〝ペガーナの神々〟をあがめはじめたんだ。もしスカアルの太鼓が止めば、大いなる神マアナ=ユウド=スウシャイが目をさまし、小さな神々とその創造した世界を、すべて破壊してしまうことも知らずに……。

●

「という話だよ。もちろん創作神話集だから、このほかにもいろいろ作品があるけどね」

「うーむ、いいですねえ。そういうスケールの大きな話は大好きなんですよ」

「そうだね、トールキン風の神話は壮大だけど、こちらはだいぶ趣きがちがう作品だよ。でもこれじゃ、とてもRPGにはできそうにないなあ」
「なぜですか？」
「つまり〝マアナ=ユウド=スウシャイの目覚めチェック〟というルールが必要だけど、ドジなプレイヤーがダイスを振ったら、最初の一発で目覚めてしまってゲームセット、ということになってしまうからね」
「うーむ……、ありそうな話だなあ！」

夢108夜 後醍醐天皇の夢

「まあ、夢のネタというのは、なにも外国だけじゃないよ」
「へえ、日本でも夢ネタなんてありましたっけ？」
「もちろんだとも。『太平記』って知ってるだろ？」
「まあ、名前くらいなら……」
「うーむ、そんなもんかなあ」

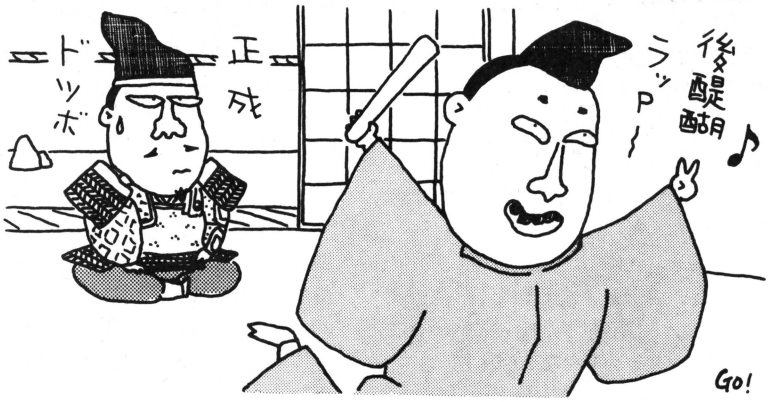
●

『太平記』というのは、14世紀の南北朝時代の戦乱をもとにした、中世軍記文学の代表作だけど、この中の最大のヒーローは、なんといっても楠木正成なんだ。

さて、この楠木正成が、後醍醐天皇の率いる南朝方に味方したときの話が、夢からはじまっているんだよ。

そもそもは後醍醐天皇が、鎌倉幕府軍に対抗して都を落ちのび、笠置山にたてこもったときのこと。天皇はある日昼寝して、夢をみたんだ。宮廷の庭に1本の木があり、その南側には玉座がしつらえてある。後醍醐帝がそこに行くと、不思議な童子があらわれて、「いまは国が乱れて、陛下の居る場所はあの木の南にしかありません」と言ったんだ。

そこで目をさました後醍醐天皇は、しばらく考えた。木の南、つまり木へんに南なら楠になる。そこで近隣の諸国で、楠という者を探させたところ、河内の国（大阪府）に楠木正成がいたというんだけどね。



●

「なるほど、でも、できすぎた話みたいですね」
「うん、いまでは田舎武士の楠木氏を味方にするために、わざと夢の話をつくったのではないか、と言われてるよ」
「そうでしょうね。でもほんとにそんな夢を見たのなら、後醍醐天皇はラッキーでしたね」
「なぜだい？」
「だって、たしか楠木正成というのは、すごい名将でしょ」
「うん、まあ『太平記』では、最高の武将とされてるね」
「夢を見ただけで、そんな名将が味方になるのなら、こんなに楽なことはありませんよ」
「なるほど、そりゃそうだ。でも天皇にとってはラッキーだけど、楠木氏にとっては災難だったかもしれないよ。だって後醍醐天皇に招かれたせいで、楠木一族はその後百年以上も、戦争で苦労したんだからねえ！」

夢109夜 夢の中での大戦争

「話は変わりますけど、例の『ナイトメア・ハンター』はどうですか？」
「ああ、あれね。まあ切り口が新しいし、わりあい良くまとまってるゲームじゃないかな」
「でも、夢の中だから何をしてもいいよ、っていうアイデアだけなら、どのRPGだってできますよ？」
「おいおい、そう簡単に言うなよ。こういうのはルールとしてシステム化したことが大切なんだぜ」

●

たしかに夢の中のルールまで決めてあるRPGはまずないから、マスターのオリジナルルールで、どうにもできる分野なんだ。ただ、基準があるとないとでは大ちがいだからねえ。

その昔のRPGでも、夢を操る怪物と戦闘になったパーティがいたんだ。
「きみたちは全員コーマの状態で怪物の夢の中に入ったぞ。さて、どうするかな？」
「どうするって言われても、ここまできたら、どうせ戦うしかないんだろ？」
「まあ、そういうことだね。ただし」
「ただし、何だよ」
「ここでは普通の武器は使えないよ」
「……じゃあ、どうするんだ？」
「夢の中だからね。適当な武器を想像でつくってくれ」

そういわれてプレイヤーは考えた。そしてそれぞれブロードソードとかバトルアクスを出したんだ。しかし、中にひとりガンマニアがいたんで、話はややこしくなってしまった……。
「よーし……。ワルサーPPKだっ！」

他のプレイヤーもそうだけど、マスターがびっくり！
「お、おい、ワルサーはまずいよ。このキャラクターは銃器なんか知らないだろう？」
「うーん、そうかなあ。でも、しょせんは夢の中の話じゃないか。論理なんかない世界のはずだよ！」

そう言われてみると、他のメンバーも、何もファンタジー世界の武器でなくてもいいことに気がついたんだ。
「よーし。俺はウージにグレネードだ」
「バズーカ！」

「対戦車ミサイルがいいな」

てなわけで、たちまちのうちに現代兵器の山だ。こうなるとマスターも黙ってはいられない。

「よし、こっちの怪物も、武器を出すぞ。戦車でどうだ」

「戦車のタイプは何かな？」

「うーん、キングタイガー！」

「チッ、チッ、古いな。それからこっちはM1でも出すか」

このあとはもうめちゃくちゃ。プレイヤーたちが戦車部隊で武装すれば、マスターは対戦車ヘリのアパッチを飛ばすし、パーティが対抗して空軍を出してきたら、マスターは対空ミサイルで武装。しまいには宇宙戦艦、モビルスーツ、核兵器などが乱れ飛ぶという、とんでもないRPGになったんだ。

●

「なるほど、そりゃひどい。たしかにルールがしっかりしてないと、そうなりますね。それで最後はどうなったんですか？」

「誰かが反陽子爆弾をブラックホールに投げ込んで、この世がふっとんで終わりさ」

「うーむ、すさまじい。なんだか軍拡競争の空しさ、みたいなものを感じるなあ」

「いや、プレイしてた連中はそうでもなかったようだよ」

「なぜですか？」

「どうもお互いがミリタリーマニアだってことを、それまで知らなかったようなんだ。ただのRPGファンと思っていたのかな」

「猫もしゃくしもRPGをする時代ですからね」

「だからそのあと、こりゃSLGで決着をつけるしかないね、ということになって、みんなで『大戦略』を始めたんだもの！」

第110夜 夢に帰る

「はは、それ、ほんとうですか！　なんだかおかしいなあ」

「マジだよ」

「うーむ、なるほどねえ。ひとくちに夢といっても、いろいろなことがあるんですね」

「そうだね……、ところできみは今日は何の用なんだい？」

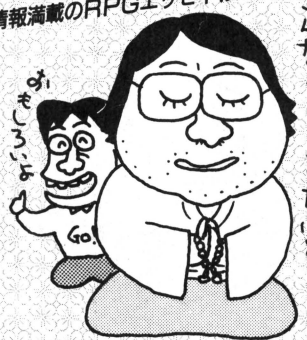
「いやあ、別に用というほどのことはないんですけど……、それじゃまたかけますので、失礼します」

ガチャン、プーッ、プーッ……。

やれやれ、あいつはいったい何のために電話をかけてきたんだろう。えーい、この眠いときに、もう。せっかくいろいろな話をしたんだから、このまま連載に利用しようかな。

でも、それよりも、とりあえずはまた寝ることにしよう。さっきの夢の続きが見られるかな……。

面白く読んで役に立つ
情報満載のRPGエッセイ!!



富士見ドラゴンブックシリーズ

クロちゃんの
RPG見聞録

黒田幸弘

文庫／定価490円　3月10日発売

富士見書房

'86年1月号～'87年9月号で連載した「クロちゃんのRPG講座」が1冊にまとまった！　クロちゃんが実際のプレイで経験した、おかしなエピソードを盛り込みながら、豊富な知識を織りまぜ、RPGの面白さ、醍醐味、興味深さを綴ったスーパー面白RPGエッセイ集!!　加筆部分もたくさんあってファン必読の1冊！

RPG FAN CLUB ファン倶楽部

いつもたくさんのお便りありがとう。ここで投稿者の諸君に掲載のコツを。まずイラストは鉛筆描きじゃダメ、黒ペン等を使おうね。それから文字をなるべく読みやすく書くこと。あとはセンスで勝負！

▲兵庫県／MAKOTO★
※名前がついてないからって「姫3」はかわいそうだよ

〒102 千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
RPG-FAN-CLUB係
送り先

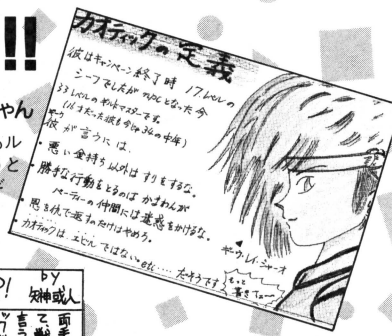
カオティックはやめられないっ!!

〝極悪非道に徹する人ってかっこいい♡　でも強盗したあとでゴメンねって言っちゃう人にも愛を感じる〟そんなあなたは立派なカオティック！　みんな仲間だね♡

▲福井県／UD-Ⅱ
※カオティックは人とのつき合いを通じてより成長していくのです…？

▲兵庫県／騒騒主
※筋の通った悪党ってのがいちばん手におえないのだ

▶北海道／ONちゃん
※カオティックにもルールはある、というところかな。立派なギルドマスターだね



▶山口県／矢神或人
※この小市民的ないじましさ、共感できるんだよなあ

▶福岡県／わたりあきら
※ミョーに美学を追求するヤツっているんだよね

あなたの本性は？—カオティック度チェック—

誰もが心の中にカオティックな感情を秘めているもの。このチェックであなたの本性はさらけだされる……？

①他人のためには指１本動かさない
②地球の中心は自分だ
③仲間は裏切るものだ
④カオティックは美学だ
⑤鏡に見とれてしまう
⑥『女王様』の気がある
⑦オ○マの気もすこし…
⑧３人以上から命を狙われている
⑨さめた笑いかたをする
⑩血はあんまし赤くない

〈判定〉
0　善人
1～3　一般人
4～6　仮性カオティック
7～9　真性カオティック
10　てめえの血は何色だあ！

●愛知県／高橋豪

6月号は『クトゥルフ』特集。不気味に盛り上げてくれい！

『クトゥルフ』フリークス集まれ！

※イラスト歓迎！ゲームの魅力についても語ろうぜ

▲兵庫県／じぇぐなじぇい

RPG☆フリースペースだよーん

▲愛知県／高橋豪

※「お姉さま」という言葉につられてまた載せてしまった…

▲宮崎県／GALVARD

※今月最大のひんしゅく者！ファンに殺されるぞーっ

▲東京都／ウーズ・リバー

※同感。鬼や天狗、日本の伝承はいい題材になりそうだよね

RPG笑劇場

▲山口県／富村ちかし

※インテリジェンスが高いわりには、ガラが悪いヤツだ。躾けが悪かったんだな、きっと

2月号の鬼丸くんへ

※魔術の詠唱中はどういうポーズなの？鬼丸くんの疑問に答えるお便りがきたぞっ

▲東京都／月路玻璃

▲山口県／R.K

MY・PLAY名場面

▲福井県／UD-Ⅱ

※定番にしたいコーナーなのだ。キミもプレイ中の名場面を送っておくれ！

モンスター百物語

その17

アポルオンの巻

イラストと文
大野真実

ジョン・バニヤンの「天路歴程」は基督者（クリスチャン）という主人公が、滅亡の都を逃れ出て、天の都へとたどり着くまでの長く苦しい冒険を描いた物語である。

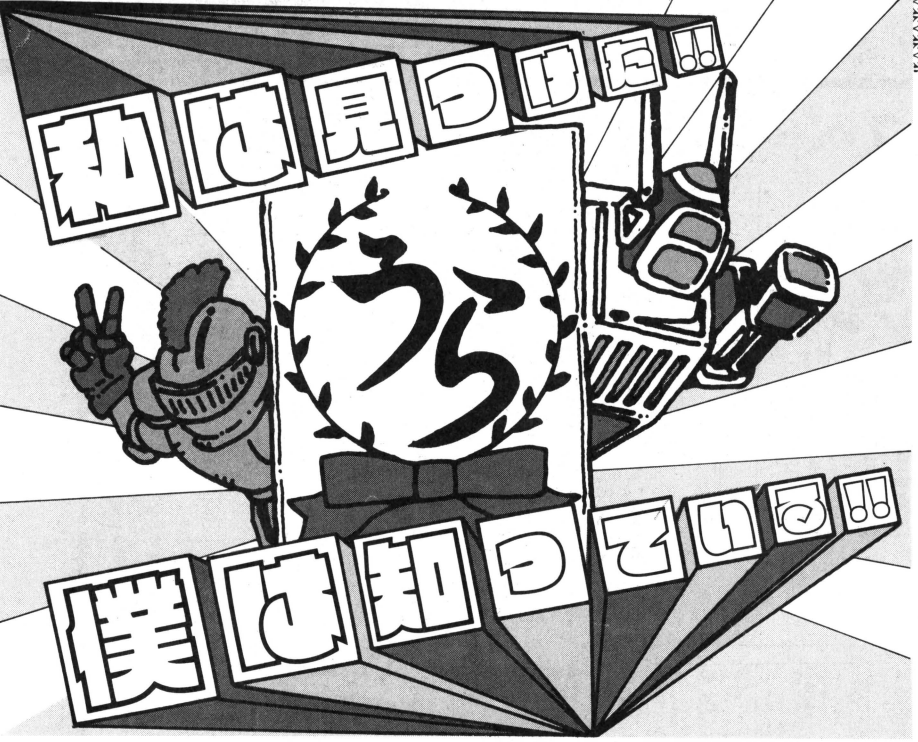
その途中、美麗宮（うるわしのみや）を下（くだ）ると屈辱の谷があり、そこにはアポルオンという悪魔が現れる。アポルオンは大悪魔ベルゼブルの手下で、体全体が魚のようなウロコで被（おお）われている（それが彼の誇りだという）。龍のような翼と熊のような足をもち、口は獅子（しし）のよう、そして腹からは火と煙を吐いているのだ。

アポルオンは最初、巧みな言葉で神の非を説き、自分のもとへ戻るようにと説得する。しかしそれがかなわぬと見るや、今度は手にした無数の燃える槍を投げつけてくる。

ここで、旅人はその信仰の篤さを試されることになるだろう。この悪魔を追い払うためには、主

キリストが巡礼者のために備えられた武器や防具とともに、なによりも主キリストへの篤い信仰心が必要なのである。

〈参考文献〉
バニヤン『天路歴程　正篇』『同　編篇』
池谷敏雄訳／新教出版社



お元気ですか、㊞です。いやあ、今月は『ヴェイグス』『マイトアンド　マジック　ブック2』のネタの嵐であった。おまけに『アドヴァンスト・ファンタジアン』のマップが2通も届くし、よおっし特集しちゃえ、とゆー話になっちまったのである。ほかのゲームのネタを送ってくれたキミ、がっかりしないでね。また来月、キミのネタを紹介するからね。そして、このコーナーで紹介されたキミは「大江戸情報網」に名をとどめ、末代まで語りつがれるのであ〜る！　どーだ、うれしいか。うれしかったら、もっともっと情報を送りなさい。㊞・㊞・㊞・㊞・㊞、なんでもいいよ。㊞は、きょうもキミのたよりを待ってるぜ！

秘技!㊞情報

ヴェイグス

PC8801シリーズ

山口県岩国市　浴中憲秀
青森県八戸市　伊達　勉

隠しゲームを見つけました。

1．システムディスクを立ちあげる。

2．ドライブ1に『ヴェイグス』のゲームディスク1を入れ、“FILES”と打ちこむ。

3．すると“SDV・BAS3”と、“SDV＊BINI”というファイルが現われるので、RUNする。

前者は『SDIヴェイグス』というゲームで、かわいいヴェイグスのゲームです。後者のゲームは、ダミーみたい。さっそく試してみてください。

㊞　同じネタをもらったので、連名で発表するとにしたぞ。伊達のほうは、run“SDV　　.BASと打ちこむやり方だ。このよーに、同じネタが、ほぼ同時に到着した場合は、これからも連名にするぞ。もちろんふたりとも、大江戸情報網に記録されるよ。

ヴェイグス

茨城県筑波市　寺田　徹
千葉県船橋市　青木義行

モードセレクトの隠しコマンド情報をお届けします！　つぎのキーを押しながら起動してください。

VRF…これはCDVモード。ゲーム中に敵が出現しなくなり、高速スクロールで全ステージを見ることができる。

SUM…サムしか解けないだろうモード。補給場面でパワーユニットの補給がいつもより少なくなる。

IYA…これで解けるんじゃない？　モード。

ANO…も〜、しょ〜がないなモード。

IWA…IWA君にも解けるモード。シールドの減少が少なくなるのだ。

㊞　なーるほどね、いろんなモードが用意されてるワケだ。これは、なかなか遊べるかもしれないぞ！

ヴェイグス

岡山県岡山市　小畑明男
山梨県西八代郡　相田幸宏

面セレクトと仮エンディングの方法を報告します。

1．ROMベーシックを立ちあげる。

2．'VEIGUES AREA SELECT MODE'と打ちこむ。

3．ディップスイッチまたはPCキーとリセットで、DISKモード、ターミナルモード、半二重、ストップビット長2ビット、データビット長8ビット、偶数パリティ、パリティチェックあり、Xパラメータ有効、Sパラメータ有効、DELコード有効、40文字／行、20行／画面に設定する。

4．テンキーの「RET」「．」「，」「0」のキーが、それぞれ「1」「2」「4」「8」の数字に対応しているで、その4つのキーの組合せで、面の数を指定する（たとえば6面目なら、「．」「，」の組合せ）。

5．CTRLキーを押しながらゲームを立ちあげる。

以上が、面セレクトの方法です。仮エンディングを見るには、3までの手順をふみ、つぎにNR750（数字はテンキー）を押しながら立ちあげてください。楽しい展開が期待できますよ。

㊞　小畑と相田は、先のモードセレクトの情報も送ってくれた。『ヴェイグス』って、いろいろと楽しいワザが隠されてるんだね。うれしくなっちゃうぜ。

マイトアンドマジックブック2

奈良県北葛城郡　南方啓一
千葉県千葉市　田中　歩

ハイアリングをタダ働きさせる方法を見つけました。やり方は、いたってカンタン。RESTする前に銀行へ行って、ハイアリングのCOST以上の金額を預けてしまえばいいのです。すると、ハイアリングのCOSTがゼロになって

イラスト／渡辺天留子

いるのだ！　少しのお金でも大切にしましょー。

編　南方は、もーすぐ浪人する身だそうだ。ハガキにはそう書いてあったけど、その後どーなったんだろう。他人の金の心配してるヒマがあったら、自分の将来の心配しろって。

マイトアンドマジックブック2

PC9801シリーズ

京都府京都市　谷林佳之

HPの残りを気にせずに外をうろつく方法です。

1．まずFORCE　PORTIONを手に入れ、全員に1回ずつ使う。すると最大HPが約2300くらいに増加する。

2．寺院へ行き、RESTORE　CONDをして、HPを最大まであげる（注：ここでRESTしないこと！）。

3．全員が2300くらいになったら、グールやゾンビなど病気もちの怪物と戦い、わざと全員、病気をうつしてもらう。

4．すると、RESTしても、最大HPはもとに戻るけど、現在HPは増えたまま。つまり病気状態のHPが戻らないことを逆手にとったワザなのだ！

編　経験値かせぎなんかに役立ちそうなワザだね。わざと病気をうつしてもらうってのが、ヘンタイぽくてイイ。

笑撃！笑情報

マイトアンドマジックブック2

PC9801シリーズ

新潟県長岡市　横山耕治

魔法使いのSHELTERの魔法かINSTANT　KEEPというアイテムを使って休んだ後、＊と選択しましょう。すると……リセットしないかぎり永遠にハマってしまいます。せっかく未知のアイテムを見つけて、慎重にRESTしたのに…。しくしく。すべてが水の泡だよ〜ん。

編　かわいそーなヤツ。いっしょに泣いてやるから、元気だせよなっ。しくしく。でも、他人の不幸って、笑える。

ヴェイグス

PC8801シリーズ

愛知県豊橋市　田中義和

開発室のメッセージが見れる裏ワザを見つけました。

1．ドライブ1にゲームディスク3か4を入れて立ちあげる。

2．すると「このディスクでは起動できません」というメッセージが出るので、「V」「B」「N」「M」「＜」「＞」のキーを同時に押す。コレだけで、開発室のメッセージが見れちゃうのだ！

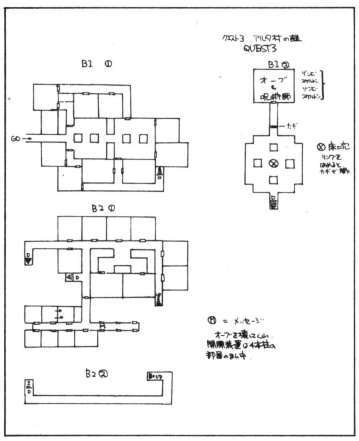
編　開発の苦労話やウラ話が日記風につづられてるメッセージ。けっこう笑えるよ。試してみてね。

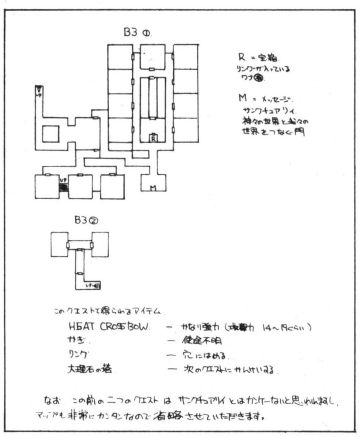
突撃！勝情報

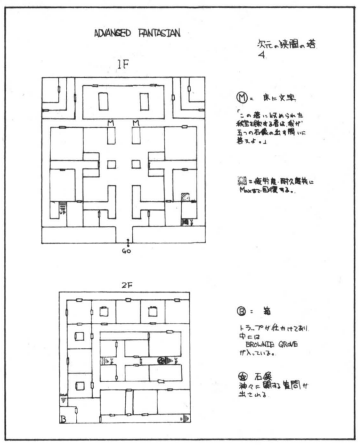
アドヴァンスト・ファンタジアン

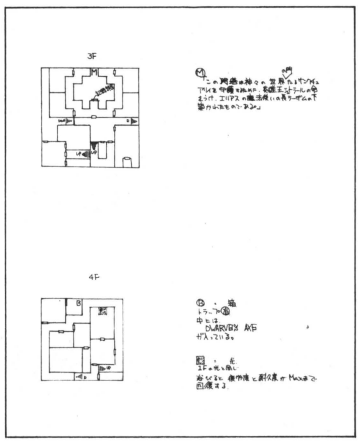
全機種

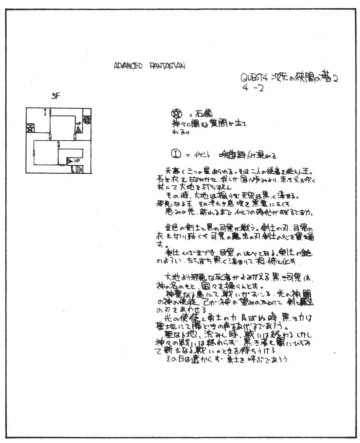
神奈川県横浜市　HIDEBU
茨城県下館市　MAX











編　HIDEBUとMAXから『アドヴァンスト・ファンタジアン』のマップが送られてきた。あいかわらず、ていねいなマップで、うれしーぞ。HIDEBUの方は、アイテムリスト、モンスターリストなどもついてて、なかなかの力作。この調子でガンバレ！

送り先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部
「私は見つけた!!僕は知っている!!」係

クロちゃん ケイちゃん RPG&AVG お助けコーナー

ケイ　うーん…、うーん、うーん…。
クロ　ケイちゃん、便秘かい？
ケイ　ちがいますよ！　読者のハガキに悩んでたんですよ。
クロ　意味不明の文章かい？
ケイ　いえ、今回は状況がわからないヤツ。いきなり、だれに会えないとか、何が手に入らないとだけ書かれても…。
クロ　最低限、持ち物や仲間は書いてきてくれなきゃなあ。
ケイ　そうですよね、詰まってるところを全部書いて…。
㊟　詰まってるとつらいでしょ。はい、便秘の薬を持ってきてあげましたよ。
ケイ　バカッ！

読者のみなさまへ

質問は、なるべく詳しく書いてください。ゲームはふつう、Ａをやれば Ｂができる、Ｂをやれば Ｃが…という風に関連しています。いきなり、「Ｚを教えてください」と言われても、Ａから全部教えなければいけないのか、Ｘあたりからヒントをあげればいいのか、わかりません。いま、気になってるのにできないことはすべて書いてください。そうすれば、最初にクリアすべきところについて、ヒントを書けますから。では、みなさん、よろしく！　クロ・ケイ・㊟

原宿アフタダーク

●こんにちわ！　『**原宿アフタダーク**』のことで教えていただきたいのですが。やっとモダームビルの捜索ができて、現場が判明しましたが、いまだに業田の取調べができません。仲間の刑事に聞くと、モダームをよく取り調べろと言われます。でも、業田と業田夫人と平久に何度話を聞いても、もう進展がありません。どうしたらいいのでしょうか？　いまの持ち物は、毛利の写真、ジャケット、写真Ａ、シャツのそで、ゆかりの写真、浜津の写真、焼けた丸のこ、脅迫状、カギ、毛利の封筒、ガラス細工です。署で取調べできるのは平久、柏木、日々野の３人です。家宅捜査は業田の自宅、香月のクリニック、ジャルダンを済ませました。

＜神奈川県小田原市・八十八乱三＞

●おや？　モダームビルで話ができる相手はもうひとりいるでしょ？　ほらあの入口にいる警備員さんよ。業田たちから話を聞いたら、やっぱり、ほかの人に話の裏を取らなくっちゃだめよね。このゲームは、最後に容疑者を追及するとき、ちゃんと捜査で手に入れた事実をもとに、動機、方法などすべてを正しく推理しないと解けないようにできてるの。いまからでも間に合うわ。そろそろ、だいじな発言が多くなるから、きちっとメモを取り始めましょう。

●質問があります。『**原宿アフタダーク**』のことです。たぶん最後のほうだと思うんだけど、そこから先に進めません。証人は刈谷、篠宮、香月、業田、島倉、君原、安積、萩森、平久で、刈谷と君原と平久以外はみんな問い詰められます。全部を試すというのは、はっきり言って、不可能だと思うので、ボツにしないでください。お願いします。

＜岐阜県多治見市・ネギ＞

●そう、このゲームはあてずっぽうじゃ、絶対に解けないゲームなんだよね。きちんとメモしながら捜査して、まじめに推理しなきゃ、いけないの。まず、取調べで問い詰めるときの心得を説こう。場当たり的に、ひとつひとつの推理を行なってもだめ。それぞれの容疑者に対する追及方針を決めておくこと。たとえば、Ａが犯人だとして、脅迫されて、脅迫者を殺したという線で追及するとしよう。この場合、Ａが脅迫についてどうやって知ったか？　についての説明は、脅迫者から聞いたってことになるよね。そして、共犯者は同じ脅迫を受けた者か、あるいは共犯者なしになるでしょ。また、母親が子供を守るためという方針で考えれば、父親が共犯者あるいは事後共犯として考えられるわけ。さて、いままでちゃんとメモを取っていなかったとすれば、いろいろ忘れているだろうから、事件に関してすでに捜査してわかってることについてのヒントも挙げておこうね。まず、第一の事件の現場はどこか？　モダームビルの捜索を思い出して。ある場所で血痕を見つけたでしょ？　鑑識で聞くと、現場はあそこだと断定してくれるよ。だから、だれを追及するにしても現場を別の場所とする仮定はすべてボツ。現場についてわかったら、ついでに、ジャケットが事件のとき、どこにあったかも確かめておこう。それによって犯人のジャケットの入手方法もわかったでしょう。つぎに、業田以外が犯人の場合、どうやって、モダームビルに入ったか？　これは業田に聞いてごらんなさい。脅迫者がビルに入れるように、何かしたんだよね、彼は。さーて、それでは早速みんなを追

イラスト／中野　豪

及してみて。かなり真相をついた質問をすれば、犯人じゃなくても、いままで黙っていた新たな事実を話してくれる。それをもとにまた新たに追及しよう。岐阜県の水澤くんも、このヒントをもとに、もう一度がんばってみて！

クリムゾン

●初めまして、クロ先生。ボクは『**クリムゾン**』をやってるんですけど、わからないところがあります。それはクリムゾンの城での扉の順番です。このソフトを始めて、もう2ヵ月以上も立ちます。とにかくお願いします。

＜埼玉県秩父市・ひでふ＞

●キミは黒いカギは手に入れているかね？　城のなかをよく探せば、見つかるよ。このカギで、城のあちこちにある黒い扉をかたっぱしから開けてみたまえ。すると、キミのお父さんを発見できるのだ。お父さんはこの扉に入る順番を書き残しているからね。それを見れば、解決だ！

●『**クリムゾン**』について教えてください。現在5つの家宝と3つの勇者の証を得て、古代の剣と古代のたては手に入れたのですが、古代のよろいだけがどうしても見つけることができません。そのためか、本物のクリムゾン城へ行ってもワープゾーンにつかまってしまい、白いカギを持つ子とシークスの村の長老を助けだすことができずに困っています。そのせいでマチテスの仮面も手に入れられません。どーかソフト代6800円をムダにしないためにも、古代のよろいのある場所を教えてください。なお、その他の私の持ち物は赤、青、緑、黄色のカギなどです。

＜神奈川県横浜市・×××（パッパッパッ）＞

●探しているものは、カンドセの西の遺跡におる老人に会えば、もらえるじゃろう。だが、ワープはそれじゃ、解決しないぞ。マップをつくって、ワープする地点をチェックしたまえ。安全な道を自分で調べてみるのじゃ。そして城をすみずみまで歩くようにしたまえ。また黒いカギも手に入れなきゃいかんのだよ。なお、マチテスの仮面のありかを聞いてきた東京の阿部クン、キミもこれでわかったかね？　まず、このクリムゾンの城で、白いカギを探し、シークスの町に行きたまえ。

●『**クリムゾン**』について教えてください。いまラプノスの正義と青いカギがなくて、考えこんでいます。こんなところで？　と言わないで、教えてください。持ってるアイテムは赤と緑のカギ、パドーラの勇気だけです。

＜神奈川県横浜市・Pさんの親友＞

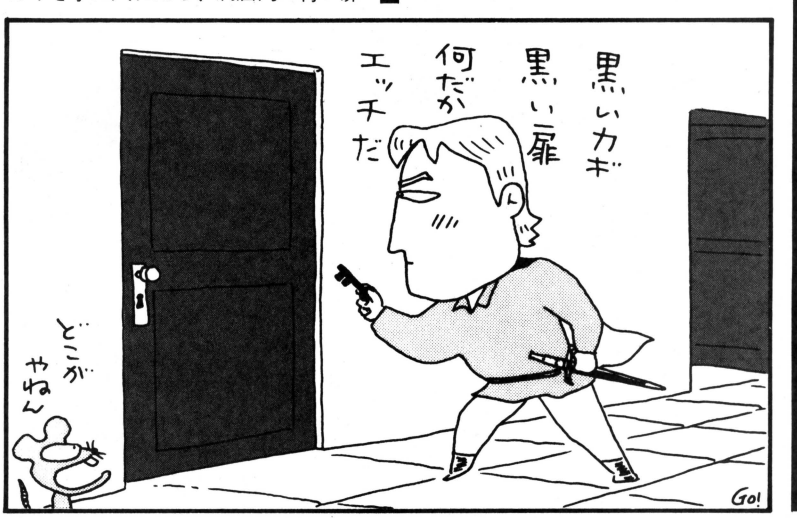
●お答えする前に一言、注意じゃ。キミは往復ハガキを使って、「できれば返信で」と書いてきたが、2月号でも書いたように、質問には誌上でのみ答えるようにしておるんじゃ。たくさんハガキが来るからな。ひとりひとりに個別に答えていては、大変じゃ。できるだけ誌上でみんなに答えるようにしておるし、今月のように付録で、ヒント集をつけることもある。ハガキがもったいないからね、今度からはふつうのハガキにしたまえ。答えが載るのに時間がかかることもあるが、待ってくれたまえ。さーて、ではお答えじゃ。キミは緑のカギは持っておるな。ということはモグネスの洞窟には行ったわけだね。あそこには仲間がいるのじゃがなあ。イザベラに会えば、いいのさ。そうか、そもそもエロイアの城に行ってないのだな。あの洞窟の西にある城に行って王女様に会いなさい。それから洞窟をよーく探せば、イザベラが見つかり、青いカギがもらえるだろう。カギを手に入れたら、洞窟内の青い扉を開けてみるのを忘れないようにな。ラプノスの正義を見つけるのは、まだまだ先の話じゃ。あわてんことじゃぞ。

サイオブレード

●クロ先生、助けてください。『**サイオブレード**』をやっているところなのです。地上編で独房を出たあと、ルイスを見つけ、その後、各部屋をくまなく回って各種のアイテムを見つけましたが、そこから先に進めません。なお、アイテムはヒューイが空調ダイヤル、牢屋のカギ、食堂と仮眠室のカギ、雑誌、パスワード表、銃、ルイスがヘアピン、お金、ナッツの缶です。いちおう全部の部屋に入ったのですが、出口らしきものはどこにもありません。どこに出口があるのか、また、シュルツ博士はどこにいるのか教えてください！

＜福島県福島市・菅野貴之＞

●あれー？　パスワード表を手に入れたのに、キミは使ってないのかね？　拷問室をもっとよく調べたまえ。出口の場所を教えることはできるがね、キミのゲーム中の人物に出口の場所がわからないと、結局出ることはできんのじゃよ。拷問室に、キミの質問に関する情報はふたつともあるぞ。おっと、それとも、まさかキミは博士が乗せられていた、あの車を観察するのを忘れなかったじゃろうなあ？　もし、そうなら、独房で目覚めたときまで戻らなくちゃ、いかんぞ。それでは、あとは2月号のHOW TO WINを、よく読みたまえ！



リップスティック・アドベンチャー

●初めまして、クロ先生。ボクはいま、『**リップスティック・アドベンチャー**』をやっているのですが、ぜんぜん話が進まなくなってしまいました。音美が何者かにさらわれてから、いろんな人と話したり、聞いたりして、行けるところはすべて行きました。持ち物は写真、万年筆、音美の靴です。ちなみに行けるところは嵐山家、津軽防犯（株）、ホテル極楽園、奥田のアパート、西の子公園、メゾン・ド・パルです。もう、だんだん体が疲れてきました。どうか、こんなボクに愛の手を。よろしくお願いします。

＜福島県郡山市・相良敬志＞

●いやはや、この質問はなんとキミ以外にも20人近くから質問があったのだ。そんなにひっかかるところではないので不思議に思ったのだが…？　とりあえず、ヒントを上げよう。音美の靴を見せて歩きなさい。それから事務所に戻って、音美のことを考えると、ほかにも音美のことが聞ける場所を思いつくぞ。さて、じつはたくさんきた質問ハガキのなかに、「メゾン・ド・パルに行ってから、事務所に帰ろうとするとフォーマットしますといって、ディスクEを入れてください、と出るけどEのディスクなどないし…」というのがあった。そこで、メーカーのフェアリーテールさんに問い合わせてみたところ、あれはプロテクトチェックなのだそうだよ。ところが、埼玉県越谷市のクロ・ケイ命クン（ああ、びっくりするペンネームじゃ）のように、明らかにコピーなどしてない人の場合にも起きておる。どうもPC-8801の一部のマシンでトラブルが起きるらしい。この場合は、メモをつけて、フェアリーテールさんのほうに送れば、取り替えてくれるそうだ。コピーもしてないにのプロテクトチェックにひっかかった諸君には同情するね。まあ、おもしろいゲームだから、めげずにね。

死霊戦線

●初めまして、クロ先生。ボクはいま『**死霊戦線**』をやっています。それでわからないことがあるので、どうか教えてください。①ビル内にある扉を開く方法。②学校内の先生の話によると、キャロルという子どもがいるそうですが、2階にいる子どもがそうですか？　それを助けるにはどうすればいいんですか？　いま持っているアイテムは食料、医薬品、トランシーバー、シュラフ、ボート、照明弾、古文書、ノクトビジョン、病院のドクターの持っていた本、ネックレス、武器はブッシュナイフ、ハンドガン、マシンガン、グレーネードランチャーです。ほかに必要なアイテムがあれば、その場所を教えてください。

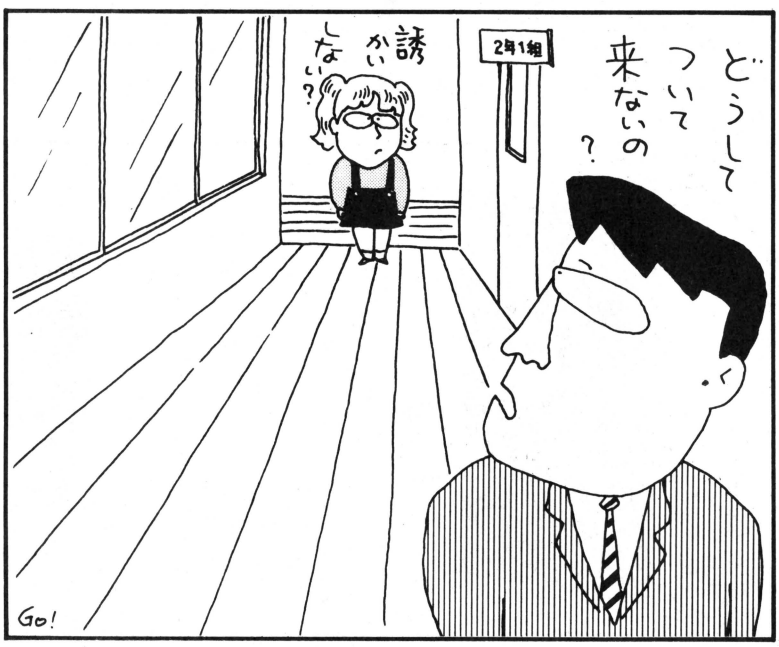
＜北海道札幌市・CCB＞

●このゲームはねえ、基本的に会話をきちんと済ませることで、話が先へ進むようになってるんだよ。重要アイテムも会話によって得られるんだ。キミは先生からキャロルの話を聞いたんだから、あとはキャロルのところに行って、話せばいいんだよ。同じことしか言わなくなるまで、話しかけるのを忘れずに。これで自然にキャロルは教会まで連れて行けるよ。キャロルをぶじに助ければ、先生も安心して、教会までついてくるからね。これで話がいろいろ聞けるようになるだろう。それじゃ、がんばりたまえ！　ん？　ああ、そうか、そうか、ビルの扉の質問もあったっけ。だけど、どのビルのことだかわからなければ、答えようがないぞ。それぞれ開けかたはちがうんだ。人からカギをもらって開けるもの。手前にいるモンスターを倒さなければいけないもの。いろいろなんだよ。今度から、質問はもっと詳しく書いてきてくれたまえ。

●初めまして。いま『**死霊戦線**』をやってるのですが、アイテムの縄ばしごがどうしても見つかりません。それとピーターは教会に行ってくれません。どうしたらいいのか、わからないので、力を貸してください。ちなみに教会にいる人はカーペンター、ホイットマン、キャリー、ウエルズ、キャロル、キャメロン、ジャネットです。メダリオンをひとつ持っています。

＜滋賀県近江八幡市・中山美穂＞

●縄ばしごねえ、そいつはまず、軍のキャンプでも探してみてはどうだい？　ほら、最初にゴードンが立っていたあたりでも。でも、見つからなかった？　いや、いや、探す努力が大切なのさ。ないとわかってから、教会で聞き歩けば、あそこにあるのではないかという情報を得られるぞ。順を踏むことが大切なのだよ。なお、ピーターは、まだとうぶん教会には連れてこられないよ。じつはあの店でがんばっていてくれると、こちらもいろいろと助かるのさ。



●『D&D®』について質問があります。お答え、よろしくお願いします。

①味方の魔法使いが「アニメートデッド」の呪文であやつっているゾンビやスケルトンと敵のアンデッドモンスターが戦っているとき、味方のクレリックが「ターニング・アンデッド」をやったら、どのアンデッドがターンされるのでしょうか？

②もし、敵のドラゴンが飛びながらブレスや魔法だけで応戦してきたら、不利な戦いをしいられると思いますが、こういう攻撃法はよいのでしょうか？ ドラゴンの腹部は弱いと思いますが、呪文などでカバーすると、ほとんど無敵になると思うのですが……。

＜北海道函館市・高木則文＞

●①マスターが決めることじゃないかな。ボクならふつうは乱数できめます。でもゲームがプレイヤーに不利なようなら、ちょっと調整してあげてもいいんじゃないかな？

②たしかに理屈をつければそうだね。でもドラゴンのブレスは、空を飛びながら吐いても、洞窟のなかなどとはちがって、だいぶ拡散してしまうと思うよ。それにドラゴンは翼で飛ぶのではなくて、魔力で飛ぶという説もあるんだから、空を飛びながら呪文を使うのは禁止してもいいんじゃないかな。

まあ、あまり強いドラゴンのようなモンスターは、下手に手を出さないほうがいいよ。ＲＰＧをおもしろくするのも、つまらなくするのも、すべてマスターの考えしだいだからね。

がんばってください。

●クロ先生、『D&D®』でわからないことがあるので教えてください。

①クレリックの「ターニングアンデッド」は、「サイレンス」の呪文の範囲内でもできますか？ 祈りの言葉をとなえる必要があるのでムリだと思うのですが。

②「スリープ」などの呪文は、範囲内であれば、壁を通して、となりの部屋にいる生物にまで影響をあたえられるのでしょうか？ お答え、よろしくお願いいたします。

＜愛媛県宇和島市・256たのさん＞

●①たぶんできないと思いますけどね。でもどこかにルールがあったかな？

②常識的な考え方では、間に壁などがあれば、スリープはその向う側には効果がないはずだよ。

●『D&D®』で３つ質問があります。クロ先生、よろしくお願いします。

①もし、シーフやマジックユーザーが何かの力によって、自分のクラスの制限をこえ、通常では着れないヨロイを着た場合はどうなるでしょう？

②『ロードス島戦記』のレイリアさんがよく使っていた「ウィッシュ」というのは呪文ですか？ 呪文とすれば、それはクレリックしか使えないのでしょうか？

③キャラクターの能力値のなかに「コンスティテューション」というのがありますが、スタイルがよい人は「コンスティテューション」が低いといったような関係がありますか？ じつは私は女のマジックユーザーを使っているので、気になっているのです。

＜大阪府・K.W＞

●①どうなるんでしょうね。呪われたアイテムでなければ、動けないとうくらいで済むでしょうけど、もし呪われていたら大変だろうなあ。

②たしかにウィッシュの呪文はあるけど、『ロードス島』のレイリアさんのウィッシュと同じかどうかは、よくわかりませんね。あれは水野先生のオリジナルワールドだもの。

③スタイルとコンスティテューションとは、直接の関係はないでしょう。ファンタジーＲＰＧの世界では、現代のようなダイエットはないはずだよ。だからスタイルがいい人は、健康美人なんじゃないかな。

●クロ先生、質問がひとつだけあります。ボツにはしないで、よろしくお願いします。

じつは先日、あるゲームのＤＭをしていて、ひとつのシナリオにデーモンとデビルをいっしょに出しました。すると、プレイヤーが「デーモンとデビルは同じモンスターだからおかしい」といって、私が頼んでもプレイしてくれません。また、このことに決着がつくまでゲームはやらないといって譲りません。どうか私にデーモンとデビルのちがいを教えてください。

＜新潟県北浦原郡・南智博＞

●デーモンとデビルのちがいかあ、そういえばずいぶん昔に「クロちゃんのＲＰＧ講座」に書いたなあ。こんど本にまとまるから、そっちを読んでください…というわけにもいかないだろうなあ。

デーモンとデビルは、日本では同じように“悪魔”と呼ばれているけど、その中身はぜんぜんちがうんだよ。

どっちが偉いかというと、それはデビル。デーモンはいわば地獄の働き蜂だけど、デビルというのは、まあ地獄の貴族のようなもの、と考えてね。

送り先　〒102 東京都千代田区九段南４-７-16 市ヶ谷ＫＴビル
コンプティーク編集部「RPG＆AVGお助けコーナー」係

『D&D®』、その他に関する質問の答えは、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

トップをねらえ！ GunBuster

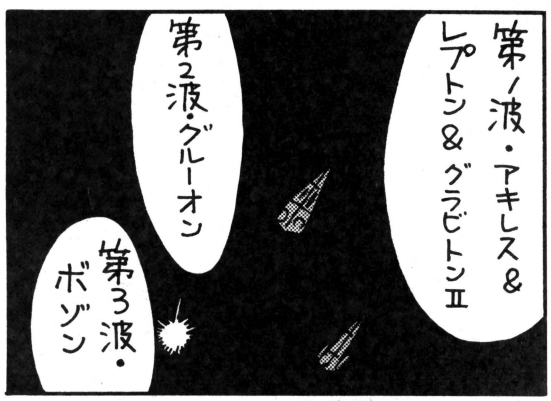
リーダーズチャレンジ#2

原作：OVA『トップをねらえ！』より
ゲームデザイン：黒田幸弘
コンセプト：A.C.M.E.
イラスト：美樹本晴彦 金玉　純
樋口紀美子、スティーブ柏原
コンピュータプログラム：
M&Fプロダクション
©BANDAI・VICTOR・GAINAX

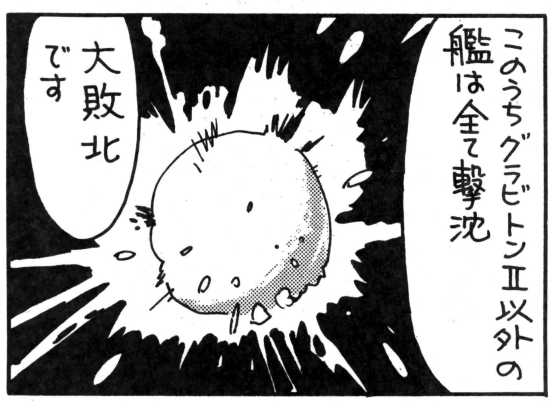
リーちゃん マッちゃん

今日のTOP
今回の応募総数
七三四五組
今回も
大苦戦
でした
ヒトミ・フジワラ

ねーっ
きいて
きいて
きいて
ズダダダダ
特に4期生の
未帰還者が
多い理由としては


第1波・アキレス&
レプトン&グラビトンII
第2波・グルーオン
第3波・
ボゾン

今月の
トップはァ
私・リー
サイレント
とぉ
ライト
マッホーニ
のペアで
でーっす!


このうちグラビトンII以外の
艦は全て撃沈
大敗北
です

第1波に
参加して
グラビトンIIに
搭乗してました!
ラッキー♡
でさっ
わたしたちの
戦いぶり
きいて
くださぁい
あのー
一キャピ
一キャピ
キャピ

トップ部隊 1期生～3期生
74名参加.うち21名未帰還
4期生
100名参加.うち69名未帰還
この戦いでまた
多くの若い命が
散り…

ズバリ
超大物狙い!

リーちゃん マッちゃん

結局さけきれない
ザコとか中くらいの奴を
けちらしてたらあ
えい
ボカッ
えい

前回のインタビューの
影響からか 今回は
超大型の敵との戦闘を
望むペアが
多かったようですね
ひどーい
私たちが
マネしたみたい
じゃないの

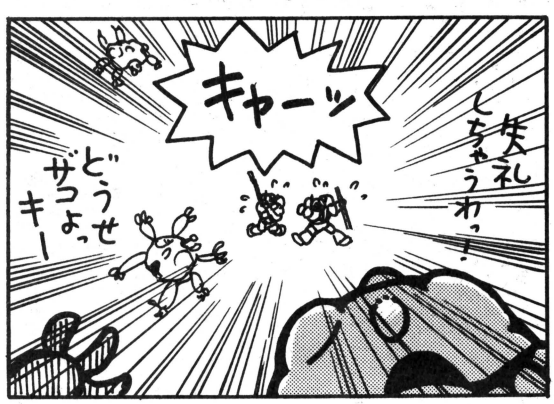
なーんとっ!!
計21匹も
やっつけちゃって
ポイントが
たまったってわけ
きゅう

でも実際は―
ゼッタイ
大物よね!
ウン!
ザコは
ポイント
かせげないもん

ヒットポイント
ギッリギリまで
ねばってねばって
ねばりぬいたの
それでね
あのォ
NO.1になると
何もらえるんですかァ
はい
どーも
でしたァ
ぐい
キャピ
キャピ

ザコ
ですって?
カチン
ムカッ

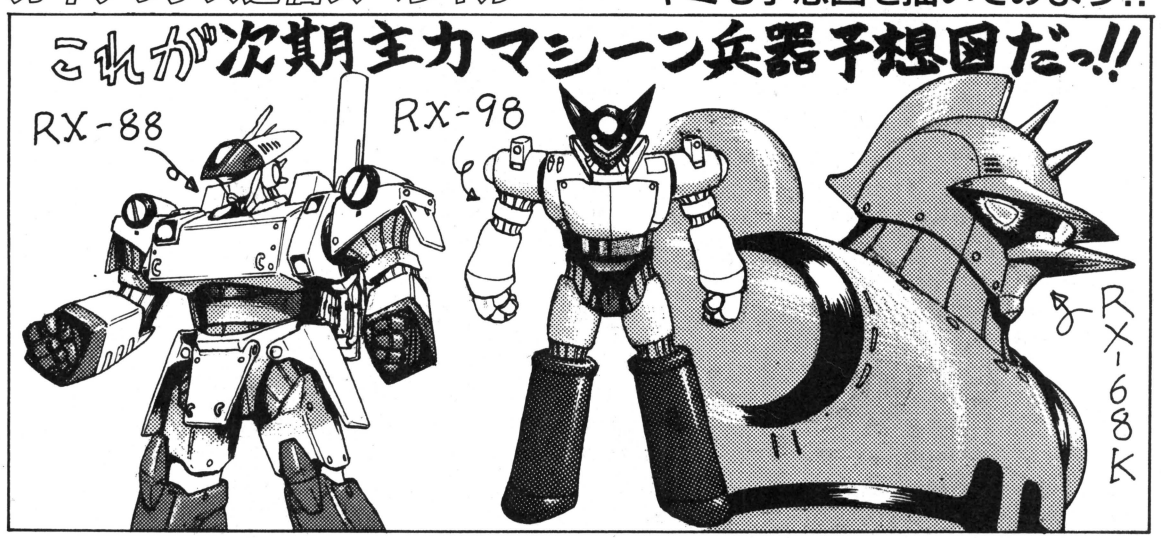
あーうるさかった
スミマセン さっきの
続きを…
4期生は全体に
能力値の突出
した者が多く
バランスが
悪かったものと
見られます
次回の試験の
パラメーターは
変更を加える
予定だそうです
つかれた…
終


キャーッ
失礼しちゃうわっ!
どうせザコよっキー

ボム未来ルック

ガイナックス通信スペシャル

キミも予想図を描いてみよう!?



第4期トップ部隊リスト&戦果

位	ポイント	認識	名　前	パイロット（A）	能 力	パイロット（B）	能 力	学校	試験	艦	帰還
1	2898	4-001	小財健太郎	クィラス	PL3EA2	ソフィア	54PSC2	④	1	①	×
3	2366	3-043	吉川雅人	鳳雛　Jr.	WS2733	伏龍　Jr.	D8WF33	④	7	③	×
7	1346	2-081	高野光則	リー・サイレント	QKID12	ライト・マッホーニー	C3RH12	④	35	③	○
8	1240	4-019	風魔一族	風間　唯	QN1447	破愚烈翔	13HL98	④	19	③	×
9	1230	4-018	桧垣和博	リンクス	QQID53	HYDLIDE	9AQN53	④	18	①	○
20	793	1-015	吉村泰徳	カイアン	RP3712	キサンス	A3QP12	④	27	③	×
21	756	4-045	波多野俊弘	YANAGI	PL3472	SAKURA	B5LC82	⑥	45	③	×
25	600	4-075	四之隆英	T・マイク	G9377A	J・ジュン	67CC8D	④	75	①	×
26	595	4-047	河田教之	ロックウェル	KJ2C33	セピア	55ME56	④	47	①	○
29	508	4-054	中川健治	NOA IZUMI	XW3211	TAKEO KUMAGAMI	9BHM11	③	54	①	×
30	500	4-023	萩原宏光	AC	VX2214	BD	64DZ14	①	23	③	×
31	475	4-060	岩本祥英	Atsushi	B6PA72	タンポ	KL2872	④	60	①	×
33	414	4-024	宮尾秀貴	ヒデ	GH5B7A	ユミコ	86EDA8	④	24	①	×
33	414	4-053	氏家　希	食寝　遊	P577IF	御箸之国人	D6PA1A	③	53	②	○
33	414	4-057	今井智仁	シーナ・ホワイト	LG5964	ソフィア・ハート	C7HA64	④	57	①	×
37	399	4-003	田辺正広	龍翔	QR672A	華扇	96PM83	④	3	④	×
38	388	3-082	亀山孝次郎	ラミィ	XV3452	パティ	A8NQ52	④	73	①	×
39	357	2-051	加藤大助	フォトン	XR1912	ラスター	DENE12	④	87	①	×
40	337	4-088	原之下来	SKY BLUE	HE3C55	ALES	63NF86	④	88	①	○
41	336	4-050	谷口浩一	大河内桃子	HH46A2	瑞之　京	B5HBA2	⑥	50	①	×
43	315	4-093	山口和彦	SHAMPOO	EB5B78	RINSE	78AA7A	④	93	②	×
49	276	4-082	柿倉純一	ケレファルン	US3653	ミリエル	B7QP51	②	82	③	○
50	274	4-097	金子幹郎	Pothos	LQ3342	Cattleya	D5DE62	④	97	①	×
51	272	4-058	吉野健一	ゲドウ	QE4A43	ニンピニン	AAE936	④	58	②	×
52	271	4-028	山腰栄一	マックス	QS5392	ミリア	85PR92	④	28	①	○
53	268	4-072	加藤　肇	ロドリゲス＝デ＝デューン	FE326A	シノハイ＝チェルノブイリ	87C97B	④	72	③	×
53	268	4-089	小林裕樹	タカ	GG4AA3	ノリ	69GGA3	④	89	①	×
57	262	4-020	柴田守計	M・S＝CIPHER	MN4C27	正＝SIVA	97FBDC	④	20	①	×
59	254	4-059	三谷浩之	リン・ミンメイ	HK3677	早瀬美沙	78JCA7	①	59	①	○
60	252	4-006	大塚太貴	織田早美	YE4873	伊集院見江子	A4NQ73	④	6	①	×
60	252	4-021	松井利彦	グスタフ・バイセマン	ED58A9	ホルスト・ワイナート	76G7C8	⑥	21	②	×
60	252	4-099	山下彰文	蒼羅将人	LK3572	嵯峨空也	94JJ82	④	99	①	×
63	213	4-034	中沢武則	西谷　史	JF4573	松枝蔵人	CAK761	⑥	34	③	×
63	213	3-018	新木貴光	TAKA	RM2B12	MITU	FECB12	④	52	①	○
65	211	4-066	秋山　剛	ガリオン	GF58A4	セ・ネドラ	87L6D4	⑥	66	③	×
65	211	4-078	MIKOTO	Ley	EA7A6B	Rea	ABD68B	④	78	②	×
67	207	4-062	岸本英彦	クイック・ブレイヴ	H99978	アビラティ・グレイスファル	C8DA87	④	62	③	×
68	204	4-091	龍　凰	龍凰	NE5642	光友美	FDAE62	④	91	③	×
70	189	4-055	川瀬拓也	ヤクタ・セワカ	LN5651	ジュケン・セイ	EEJ641	③	55	①	○
74	184	4-002	妖精リミア	一条　輝	ML2934	一条　瞳	77Q874	④	2	①	×
76	182	4-017	樫村　純	ジュスラン・タイタニア	UG4331	フランシア	D7Q531	⑥	17	①	×
76	182	3-009	小川　翼	七瀬北斗	KD7D44	谷山舞奈	75K8G2	④	42	①	×
76	182	4-061	中野智仁	ローラン	FK4D34	エスメレー	A8MC45	④	61	①	○
76	182	4-077	和田　徹	フィレーナ・トライン	LH2944	ミホ・タカバヤシ	FAL843	④	77	②	○
76	182	4-079	木村将貴	ジニア	KJ2D14	李玄明	A7LF24	④	79	①	○
81	178	4-015	黒須俊之	香坂ゆかり	KE4A95	枕返マリ	96KB84	④	15	①	○
82	176	4-008	井上　武	早　太郎	XQ2912	善光寺	C9QD12	④	8	①	○
84	170	3-074	松山和雄	ワンダ＝フル	LF7A82	ビューティ＝フル	A8HG82	④	90	①	×
87	165	4-044	高橋伸一	レッド・セイバー	KG6693	ジェニー・ロースト	66GE83	④	44	①	×
88	163	4-025	石田豪彦	カミーユ	UQ2211	ジュドー	53TZ11	②	25	①	×
94	150	4-046	西沢裕樹	ミューディー＝フローレンス	74TD72	サリエ＝ジョージ	KL3662	④	46	④	×
94	150	4-071	百戦練磨	ロブ・ハルフォード	KH3892	スティーブ・ハリス	73GC92	⑥	71	①	×
97	142	4-049	吉永史男	D. D. D.	FD3C1B	CIPHER	C7NC1B	④	49	①	×
98	140	4-005	徳田一夫	フォーラ・ド・マーナント	PM59C2	ザーク・ディザー	DBE9D2	⑥	5	①	×

学校①沖縄②タスマニア③香港④キエフ⑤サンディエゴ⑥ハイデルベルグ

これがトップ部隊第４期生だ。今回は100組中、じつに68組が未帰還となった。応募の際、ペンネーム希望者も必ず本名と住所を応募用紙に書いておくこと。なお、ベテラン陣の結果は146ページに掲載した。

位	ポイント	認識	名　前	パイロット（A）	能　力	パイロット（B）	能　力	学校	試験	艦	帰還
99	139	4-094	若山智哉	コロナ・フレイヤー	JH26A3	シャラ＝シャール酒姫	96BEA3	④	94	①	×
103	123	4-016	前田たけし	アドリアン・ニューイー	MK6853	フランク・ダーニー	88JEA3	④	16	①	×
105	121	4-014	蓮池和宏	リック	RQ4962	ディアス	C5NP52	④	14	①	○
105	121	4-026	野島　誠	キャスバル・レム・ダイクン	SH5622	アルティシア・ソム・ダイクン	F8Q622	④	26	①	×
105	121	4-037	赤沢昇平	A・ショウヘイ	QF3761	A・サトシ	9FJ761	③	37	①	×
105	121	4-038	青木一美	アニス・ファーム	NH1742	メモリー・ジーン	43PK42	④	38	①	×
105	121	4-051	北野秀明	RUSSEL	LF6B23	SALA	7CMC44	④	51	①	×
105	121	4-064	岩田琢雄	ボブ・トワイライト	LA4948	アーサー・サンライズ	98N765	④	64	③	×
105	121	4-070	石倉　敦	シルチス・ブラッド	KG8562	レーナ・レイアス	7BEC92	③	70	①	×
105	121	4-074	小林英史	ダリューン	PK4337	ナルサス	65NCD2	⑥	74	①	×
105	121	4-080	平成元年	ボンビー・山瀬	JF67A3	エリザベス・テーラー	75FHA3	④	80	②	○
105	121	4-085	岩村昌樹	KEI	FG7A52	YURI	9BJB52	③	85	①	×
105	121	4-098	T・Y	G-I	HF4A66	G-Ⅱ	B9J966	④	98	①	×
123	101	4-031	堀　弘明	ジョセフィーヌ	QG6862	ミュー	B8GDA2	⑥	31	④	×
129	97	4-011	合田孝子	虎牙	NL29AI	竜鱗	79FDBI	⑥	11	①	○
129	97	4-086	山崎義明	キムキム	KK4855	ポカポカ	98MC62	④	86	④	×
129	97	4-092	菱沼裕一郎	リエ	JK595I	ワタナベ	7AD8C2	⑥	92	①	×
134	79	4-009	芦田雅和	海野一葉	87KL88	海野諸葉	LL3959	④	9	①	○
134	79	4-022	舟橋博光	ディック・ウェザース	PF37AI	エルト・ストール	F7ED9I	⑥	22	②	×
134	79	4-084	山田祐次	ストーン＝リップ	HE9595	テア＝メレイ＝メル	C8B6A5	⑥	84	③	×
134	79	4-095	日向泰男	渡瀬麻由美	BADBA2	新堂功太郎	DG2D92	④	95	①	×
138	70	4-065	河野　勇	サロス＝ロナタス	LPI3I2	ミオ	344ZI4	④	65	①	×
139	68	1-047	宮本隆行	フリードリッヒ・スート	LF3476	フリッツ・リッダズ・カリーテス	84HF77	④	67	①	×
140	64	4-032	内藤愛純	Michel Road	JE28B5	Michel Lord	7CE894	⑥	32	③	×
141	54	4-100	徳下朝一	羅洞	FJ233C	阿列布	99EE37	④	100	①	○
151	39	4-029	大井健司	フィリス・アイリス	YQ3425	アルティア・シルディ	56C97L	①	29	③	×
151	39	4-036	山村　昌	マナ・Y・クリス	PK2814	ファン・F・セシーヌ	53LJ44	④	36	①	○
151	39	4-048	平松健一	ケエアティ	JE688I	G・O	83JQHI	⑥	48	⑤	○
151	39	2-003	木城貴地	Auereus＝Leon	DFAAAA	Arsya＝Dalem	B2PFAA	④	68	①	○
151	39	4-083	岸本孝之	カンダ・マサキ	GLIB67	ヤマクラ・カスミ	BAC4A7	④	83	④	○
156	33	4-010	チクリン	シルベストロ	MM38B3	シルフィーナ	54VKB3	④	10	①	○
156	33	4-012	近　征之	青井是馬	MN253I	青井恙馬	98W93I	⑥	12	①	×
156	33	4-030	西尾貴至	龍立和	LK263H	龍彦勝	JHA74H	④	30	②	○
156	33	2-091	霜垣大助	トレヴィン	NJ3678	メーヴ	989H88	④	33	④	○
156	33	4-081	内田精治	ガイ	GA6A79	ガイア	56KBC7	⑥	81	④	×
161	26	2-022	吉田雅彦	レイ	XD3852	シティア	94Y752	④	4	①	×
161	26	4-013	油谷　勲	イゾルド	PT8382	ガーウィン	75PP82	④	13	①	○
161	26	4-040	波多野義之	ういなす	TSIB3I	てとらす	EFH93I	⑥	40	⑤	○
161	26	4-063	川澤裕陽	O・ブラッドレー	GL7872	J・ウォーカー	7BJ894	⑤	63	②	○
161	26	4-069	小島孝文	ラインハルト・フォン・クライスト	GD32A2	聖香澄	83KGC2	④	69	⑤	○
166	0	4-039	永井敬人	Earendil	HGC96I	Elwing	8DLE8I	⑥	39	①	○
166	0	3-020	星野泰雅	敦臣人	ZY53II	跨澄	5TTIII	③	41	①	×
166	0	4-043	瀧　栄治	宇宙皇子	MM3A22	各務	A6VC22	④	43	①	×
166	0	4-056	森崎寿文	ピーターパン	PS443I	ウェンディ	A9H6EI	⑥	56	①	×
166	0	4-076	酒井幸雄	Mr.ベンガル	NK3463	Miss.マイルド	87JA76	⑥	76	②	×
166	0	4-096	大野一訓	火剣　一	ES575I	風祭　有	8AN66I	③	96	③	×

表の見方

上の表は実戦でのポイントによって順位をつけたもので、この順位は実戦に参加した全ペア（１期～３期も含む）のなかでのもの。能力欄はそれぞれのパイロットの現在の能力で、数字・アルファベットは左から判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツの順。アルファベットは10以上の数字を表す。（10＝A、11＝B……。ＩとＯはとばす。すなわち17＝H、18＝Jで、22＝N、23＝P）。認識は参加者の認識コード。これはパイロットではなく参加者に与えられるものだが、その参加者が１回の作戦に複数のペアを参加させる場合でも、認識コードを使えるのは１組のペアのみ。学校と艦については欄外を参照のこと。試験とは選抜試験の順位。帰還の欄は、今回の作戦で死亡もしくは行方不明のものに×をつけた。

トップ部隊広報

▲愛知県・兵渡忍（TP4-204、1ポイント）

▲大阪府・土田博己（TP4-205、1ポイント）

●強運もここまでくると、もはや実力ですねー！　などとちょっと強気ですが、今回は15位という快挙をなしとげて本当にうれしく思います。ところで、今回のように、超大型をねらって点数稼ぎをするものがいるようですが、ぼく自身1匹でも多くの敵を倒すのが本来の使命ではないかと思います。それでは通算ベスト10入りをめざしてガンバルゾ！

〈栃木県・多田育夫〉

※ということで、前回15位のミハイル&ナターシャのオーナー、じゃないコーチ(かな?)の多田さんのコメントでした。今回の作戦では、101ポイントを獲得し、123位になって生還しています。

今回の作戦では、予想どおり多くの参加者が大物ねらいに走ったようで、それが原因のひとつとなって、未帰還者が多く出ています。大物は、それに比例して危険も大きいということを忘れずに。＋1ポイント。

●全国的に愛の告白をしよう！　として今回で2回目（いちおう、4回とも応募してるけど）。余は今年卒業だから、今回が最後のチャンス（発売日が3月8日だからまだ間に合う）。なんとしても、試験をパスしたいよー!!

〈東京都・長田謹任〉

※というわけで、朝日貴子さんというキャラのイラスト入りおはがきでした(イラストは残念ながらボツ)。キャラの名前で、よく参加者の名前と異性の名前の組み合わせとがありますが、ここまではっきり書いてきた人は初めて。残念ながら、試験は突破できなかったようですね。でもその勇気に、特別に2ポイントのボーナス！　TP4-201。

●やっぱりトップ部隊に入れるのは1%くらいなんですね〜。とすると、確率でいっちゃうと、1年に6回だから単純計算で……なっなっなんと17年に1回の割合!!

P.S.そのころもう35歳!!　げっ!!

〈栃木県・桂野かおる〉

◀鹿児島県・広岡知里（TP4-206　1ポイント）独特のおもしろいタッチですね

※両方に応募すれば、8年半に1回になりますよ（そんなに変わらないか）。まじめな話、現在いろんな手段を考えてて、なるべく多くの人の意思が誌面に反映するようにしようとしています。1ポイント、TP4-202。

ビデオ感想引き続き大募集！

前回募集した感想はいまひとつ集まりが悪い、ということで引き続き募集するぞ！　『トップをねらえ！』のビデオを見て、どんなことでもいいから感想をコンプティーク、トップ部隊広報部感想係まで送ってほしい。イラスト、文章、何でも可。優秀作には『トップ』のセルをプレゼント！　下のは今回の優秀作だ。

いますぐビデオ屋に走れ！

◀岐阜県・KOTATSU

◀神奈川県・村井佳子

▲北海道・中井浩一（＋1ポイント）アンドロメダ焼に対抗するマゼラン焼だそうで……

▲大阪府・下村家恵子（＋１ポイント）この名前、もちろんピンときましたよ……

結してしまうので、今度はまったく新しい設定で再スタートするつもりです。キャラのペアを中心にするというのは変えませんが、メカ・敵・ゲームシステムなどは大幅に変更します。トップ部隊でも、敵側でも、どちらでも選択できるようにしようとか、いろいろアイデアもでています。みなさんのアイデアをどんどん送ってください。**いいものは、ボーナス付きで採用します。再スタートは夏以降、もちろん、現在のトップ部隊のボーナスもいかせるようにします。前ふりご協力ありがとう、というわけで、真空斬さんには１ポイント、TP4-203。**

▲香川県・昏蛇亜那（＋１ポイント）合格、おめでとう！

▲愛知県・すいれん☆（TP4-209、１ポイント）お気の毒

●『ロボクラッシュ』のメカの設定もおもしろいけど、やっぱ僕は『トップ』のキャラ設定がいい。ビデオが完結しても、終わらせないでほしいな。

〈熱血剣・電撃真空斬〉

※ということで、ビデオは７月で完結しますが、こちらの『トップ』はまだまだ続きます。ただ、ビデオの話は完

◀福岡県・狩魔 悟（TP4-207、１ポイント）同感！

▶鳥取県・都田崇之（TP4-208、１ポイント）

※パイロットの名前に関して質問がありました。どれが失格で、どれが見逃してもよい範囲内か、というものです。

①G・ベルガー＆M・アルボレート
②燃える男＆赤いトラクター
③ガーランド＆ハルトマン
④腹わたにえくりかえり＆脳みそでんぐりがえり

質問者が常識で考えれば②④以外はいいでしょうと、おっしゃっているのですが、そう思われるのでしたらそれでいいと思います。ただ、常識はひとりひとりちがうようで、②や④のようなのを送ってくるかたもいます。それでも失格にしたくはありません。ただ、結果レポートで、キャラをイラストで描いてもらうときに、②④の名前では描きにくいと思いますが。なお同じ質問者が、生還率を意識して下げているのか、とおっしゃっているのですが、そういうことはしていません。ベテランもルーキーも同じプログラムを同じ条件下で使っています。

※その他の特別認識コードは以下のとおり（追加ポイント１、次回のみ有効）

神奈川県・国府方樹（TP4-301）
千葉県・福田大輔（TP4-302）
千葉県・EVE（TP4-303）
東京都・あびいみかん（TP4-304）
北海道・鈴木義典（TP4-305）
大阪府・壬生狼（TP4-306）

▲群馬県・陰翳（TP4-210、１ポイント）

▲大阪府・太田裕章（TP4-211、１ポイント）

広報部より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別認識コードと追加ポイントの対象になります。使用条件は、未帰還のトップ部隊員と同じです。

広報部では、イラスト、お手紙などを募集しています。宛て先は、コンプティーク編集部・トップ部隊広報部です。データ処理を別の場所でやっていますので、応募用紙に同封されたお手紙は、こちらに届くのが遅くなり、つぎの号には間に合いません。なるべく広報部にハガキまたは封書でお送りください。なお、６月号にイラストが間に合うのは、３月いっぱいくらいです。

☆今月の宿題！

今回のテーマは「キミがノリコやおねえさま、ユングに着せたい未来コスチューム」だ。最初のマンガを参考にして、自由な発想でデザインしてほしい。優秀作への賞品は、ガイナックスのゴミ箱からかき集めてきた㊙資料だ！宛て先は広報部・宿題係。

PART1 キャラクター設定と学校生活

前回の戦闘における、新パイロットたちの惨憺(さんたん)たる結果をみると、われわれは現在の学校のカリキュラムを、真剣に考え直さなくてはならないかもしれない。より強力なパイロットをトップ部隊に送るためには、授業および選抜試験の改革が必要なようだ。

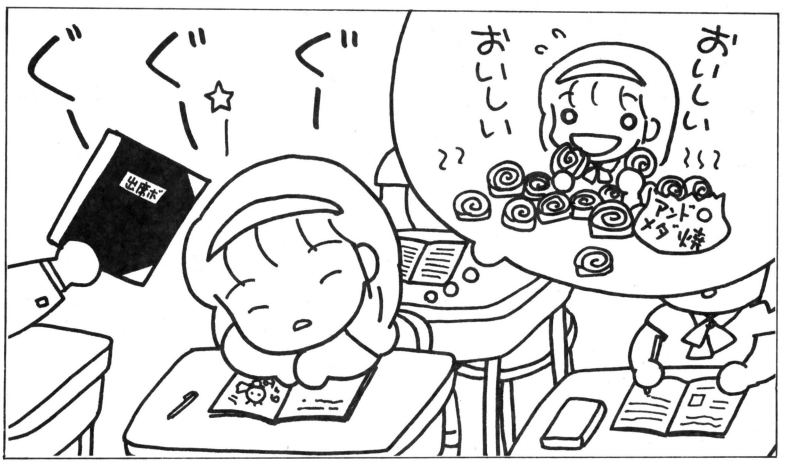
だが基本的な方式は変わらない。敵と戦うには、さらに多くの優秀な人材が必要なのだ。トップ部隊への志願者は、ふたりがペアになってどんどん応募してもらいたい。

まず自分たちふたりの名前、性別、誕生日、血液型を書くこと。

つぎに能力の決定だが、さらなる教育改革の効果により、今回は39ポイントを、判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツの6つに割りふることができる。ただし各能力は、最低でも1ポイント必要だ。

トップ部隊員養成のための学校は6校。どこにでも入学できるので、どれか1校を選び、入学したら、どの授業を何時間選択するか決めること。

あとは選抜試験をクリアするために、がんばって勉強をしてもらいたい。ただし宇宙は、アンバランスなパイロットが生き残れるほど甘くないのだ。



キャラクターの設定

① ふたりのキャラクターの名前、性別、誕生日、血液型をそれぞれ決める
② 39ポイントを判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツに分ける
③ 学校を選び合計で25時間を、規定にしたがって各授業に割りあてる

★判断力……ロボットの操縦技術を判定する
★機敏性……戦闘でのリアクションの早さを判定する
★知　識……レーダー計測能力を判定する
★生命力……戦闘でのダメージ許容度を判定する
★魅　力……ペアのマッチングを判定する
★ガッツ……根性さえあれば、どんなときにもチャンスがある！

トップ部隊員へ

1度でも自分のペアがトップ部隊に入った者は、応募用紙の認識番号欄に、コードナンバーを書くこと。このナンバーは〝TP〟ではじまり、そのあとに各ペアの認識番号が入る。つまり認識番号が〝4-022〟なら、そのペアのコードナンバーは〝TP4-022〟となる。

各校紹介

地球上の各地につくられたトップ部隊養成校は、現代教育の粋をを集めながらも、その地方の特色を生かした学校だ。今回は各校で使われている、オリジナルの専用武器を紹介してみよう。

沖縄女子宇宙高校

トンファーは長い棒の途中に、持ち手の短い横棒のついた、琉球伝統の武器だ。達人はこれを腕の一部のように操るんだ。学校の特色はガッツと機敏性。スポーツはテニスが必修だ。

タスマニア水産高校

ブーメランはオーストラリアの原住民である、アボリジニ人の使っていた武器だ。エーテル宇宙だからちゃんと使えるんだよ。学校の特色は判断力と生命力。スポーツは水泳が必修だ。

香港ビジネスハイスクール

カンフー映画でおなじみのヌンチャクは、棒と鎖をつなぎ合わせた武器だ。刃はないが敵に与えるダメージは大きいぞ。学校の特色は機敏性と知識。スポーツは拳法が必修だ。

キエフ工業大学付属

直接的な破壊力なら、これにまさる武器はない。なにしろシベリアの大森林を開墾した、開拓者の伝統をうけついだ斧だ。学校の特色は生命力とガッツ。スポーツはスキーが必修だ。

サンティエゴジュニアアカデミー

フロンティアスピリットをうけついだ投げ縄は、威力こそ小さいが軽いという特徴がある。つまり戦場での機動力が高いのだよ。学校の特色は知識と魅力。スキーはゴルフが必修だ。

ハイデルベルク電子工科大学付属

フレイルは棒の先端に、とげのついた鉄の玉をつけたものだ。命中したときの威力はそうとう大きいぞ。学校の特色は魅力と判断力。スポーツはエアロビクスが必修科目だ。

学校生活の選択

ふたりのキャラクターの授業を選択しよう。各科目の後ろには上昇する(かもしれない)能力が書かれている。授業選択のより細かい規定については本文を読むこと。

実習科目

各教科とも最低1時間以上

★基礎トレーニング……判断力、機敏性
★操縦訓練……判断力
★バトルシミュレーション……機敏性
★メンテナンス……知識、生命力

教養科目

2教科を最低1時間ずつ

★国　語　★外国語　★歴　史
★地　理　★科　学

スポーツ

自校の必修科目＋1種目を最低1時間ずつ

★テニス……生命力、知識、ガッツ
★水泳……生命力、判断力、ガッツ
★拳法……生命力、機敏性、ガッツ
★スキー……生命力、判断力、魅力
★ゴルフ……生命力、知識、魅力
★エアロビクス……生命力、機敏性、魅力

必修科目A

各教科とも1時間以上

★天文学……判断力
★軍事史……機敏性
★数学……知識

必修科目B

学校の必修科目を1時間以上

★家政科……沖縄女子宇宙高校
★帆船実習……タスマニア水産高校
★複式簿記……香港ビジネスハイスクール
★旋盤訓練……キエフ工業大学付属
★文献研究……サンディエゴジュニアアカデミー
★物理実験……ハイデルベルク電子工科大学付属

その他

まったくの自由選択

★特訓……ガッツ
★クラブ活動……魅力、ガッツ
★レジャー……魅力

授業の選択については、どの学校も必修科目以外は同じである。

① 総時間数はぜんぶで25時間。

② 実習科目と必修科目Aの7教科は、それぞれ最低1時間は選択する。

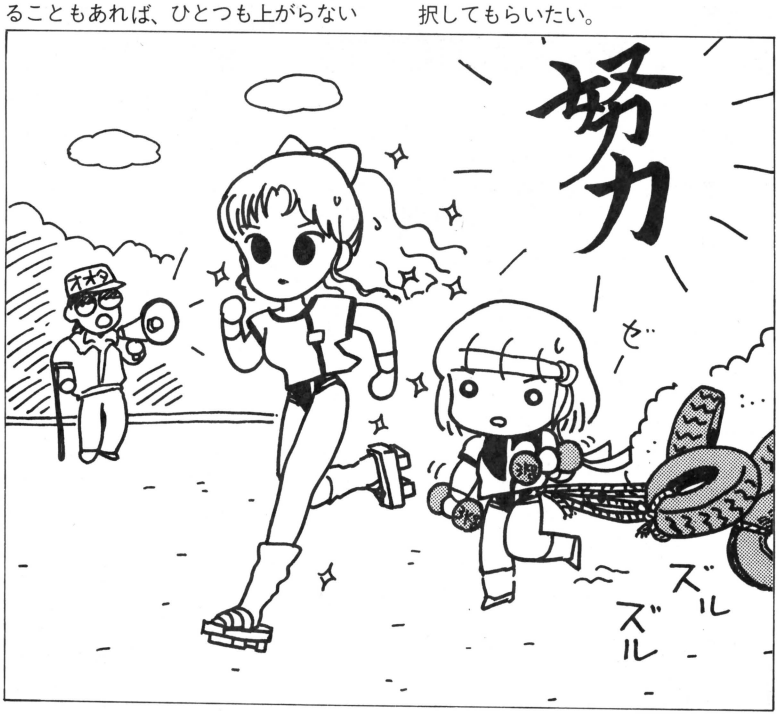
③ 教養科目と必修科目Bは、教養科目が2教科、必修科目Bは学校が規定する1教科を、最低1時間ずつ選択する。なおこの両科目は、パイロットの訓練にはあまり関係ない。

④ スポーツは2教科、そのうちひとつは学校の必修スポーツを選び、それぞれ最低1時間は選択する。

⑤ 規定された最低時間数を配分したら、残った時間で自分の好きな授業、またはその他の時間を選択してよい。

授業を受けると、キャラクターの能力が上昇する。この能力の上昇は、同じ授業をたくさん受けると、少し(ほんとうに少しだけ)確率がよくなる。

またふたつ、または3つの能力が上がると書かれている授業は、ひとつの能力しか上がらない授業とくらべると、上昇率はそれぞれ半分、および3分の1だ。だからまれに全ての能力が上がることもあれば、ひとつも上がらないこともある。そういった点をよく注意して、キャラクターの受ける授業を選択してもらいたい。



PART2 パーツの選択と選抜試験

学校の授業を終えると、トップ部隊入隊のための選抜試験だ。選抜試験では、軍事科学研究所のつくった敵怪物のダミーと戦い、そこで倒したダミーのポイントの合計により、栄光のトップ部隊への合格者が決まるという、以前と同じシステムだ。

ただし前回の作戦が多数の未帰還者を出したため、試験の方法を修正して、もっとバランスのとれたパイロットを選抜しよう、という声もあがっている。

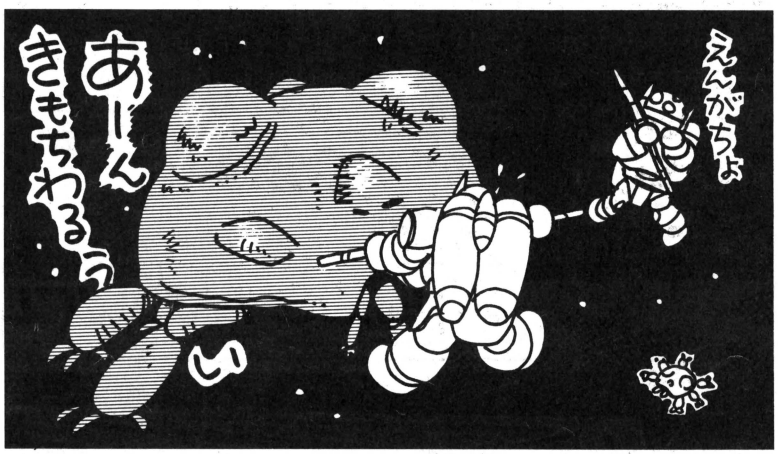
この選抜試験を受ける前に、それぞれのパイロットは、自分専用のマシーンを選択しなくてはならない。今回の試験および作戦から、各パイロットは従来のＲＸ－７型の発展形の新機種３タイプと、より強力になった武器を使用できるようになった。

各機種について簡単に説明しておくと、ＲＸ－88は小型の軽量タイプ、ＲＸ－98は従来のＲＸ－７の装甲強化型、ＲＸ－68Ｋはやや大型のマシーンだ。他の新兵器についての噂もあるようだが、軍事機密である。

各パイロットはまず自分の使用するマシーンを選び、それに自分の好きなオプションパーツを選んで装備することができる。くわしくは下のコラムを参照のこと。

ただしあまりに多量のパーツを持っていくと、マシーンの動きが鈍くなり、敵と出会ったときにたちまちやられてしまう危険がある。判断力の高い天才パイロットならともかく、初心者は無理をしないほうがいい。マシーンの重量を基準にして、持っていくパーツの重量を決めることをすすめる。

それから各ペアは、選抜試験の前に、自分たちの使う作戦を決めなくてはならない。これも下のコラムを見てもらえばいいのだが、作戦には全部で７つの項目がある。選抜試験で必要なのは、このうちの①と②だけだ。だがトップ部隊での実戦にそなえて、残りの項目も全部記入してほしい。このうち③、④のふたつについては、右ページのコラムを参照してもらいたい。それでは諸君の健闘を祈る！



型式番号	基本重量	装甲
RX-88	50	0
RX-98	65	＋1
RX-68K	80	＋2

オプションパーツ

パーツの使用にはつぎのような制限がある。
①マシーンに同じパーツを複数つけることはできない。ただし使い捨ての武器は、いくつ持って行ってもよい。
②学校専用武器は、その学校の出身者しか扱えない。

クロウとプラズマ・ビアンキは標準装備されているので、このふたつは省略した。バスターソードは大型マシーン用に開発された剣、ＡＭＳマインは機雷の一種である。「使い捨て武器」には数字、その他には○をつけること。

	名　称	重量	威力
通常	サーベル	4	6
	バスターソード	8	14
学校専用	トンファー（沖縄）	4	7
	ブーメラン（タスマニア）	3	6
	ヌンチャク（香港）	5	9
	斧（キエフ）	7	13
	投げ縄（サンディエゴ）	1	3
	フレイル（ハイデルベルグ）	6	11
使い捨て	AMSマイン	2	4
	ランサー	5	10
	ナパーム	7	15
	核	10	30
装備	追加装甲	8	
	レーダー	5	
	通信機	3	

作戦選択

ペアの作戦として、次の７つの条件を決めること。

①アタックの分担　戦闘のときに、ペアはアタックとバックアップにわかれる。ふたりのうちどちらがアタックを担当するかを、つぎの３つの中から選んで数字で記入する。
１.キャラクターＡが主にアタックを担当する
２.キャラクターＢが主にアタックを担当する
３.状況に応じて変える

②ポジティブ・ライン　戦闘のときの積極性をあらわす。１～10の数字を記入する。数字が大きいほうが、危険をおかして積極的な攻撃を行なう。

③乗船希望艦　実戦に出たときに、乗船を希望する艦。右ページにある船の名前をひとつ記入する。

④敵生物の選択　実戦で出会う敵のタイプが数種類書かれているので、その敵と戦う場合は○、その敵と戦いたくない場合は×を記入する。

⑤ヒットポイント　ＨＰが出撃時の何％になったら帰還するかを決める。１～50までの数字を記入する。

⑥武器威力　武器の威力が出撃時の何％になったら帰還するかを決める。１～50までの数字を記入する。

⑦戦闘中の離脱　戦闘中の⑤または⑥の条件に達したときに、戦闘中の敵を倒すまで戦うなら×、その場でただちに離脱するなら○を記入する。

PART3 宇宙空間での戦闘と作戦

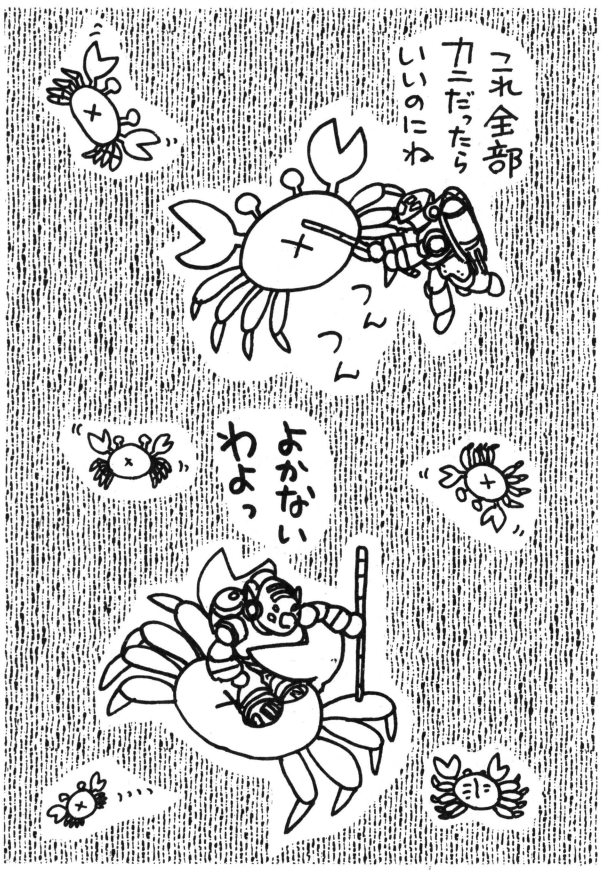
宇宙空間の戦いは、訓練とはまったくちがう。いかなる精鋭のトップ部隊員でも、ひとりで戦いに勝つことはできない。協同作戦が重要なのだ。

実戦ではまず大型艦どうしの遠距離での交戦があり、それに続いてトップ部隊などが出撃する。そして小型や中型の敵生物を撃退すれば、敵の主力である重巡や母艦などに大きな損害を与えられるだろう。

ときには搭乗艦が撃沈されることもあるが、トップ部隊員はセーフティカプセルにより保護されているので、装備を多少失うかもしれないが、出撃前にやられることはないはずだ。

実戦での怪物との戦いは、選抜試験のダミーとの戦いとさほど変らない。しかし、敵はずっと強くなり、しかも種類が多くなるので、勇気だけでなく、細心の注意が必要だろう。

なお統計によると、前回はシシ座、フタゴ座、カニ座、それにAB型のパイロットがツイていたようだ。もちろん今回はどうだかわからないが……。



実戦での作戦について

実戦においては、あらゆることが不確定である。そもそも乗船希望の艦が満員で、別の艦に変更されることもある。戦場ではレーダー索敵に失敗して、希望しない敵と戦闘をすることもある。また敵との遭遇のタイミングによっては、ペアのアタックの分担が入れ替わることもあるのだ。

ＨＰや武器の威力が、最初に決めた数値よりも減少したときは、戦場を離脱することができる。だがもし51%以上残っているときに離脱すると、軍規違反になってしまうので注意すること。また戦闘中の離脱に失敗したり、帰還する途中に新たな敵と出会い、未帰還になってしまう隊員も多い。諸君もなんとか頑張って帰還してほしい。

今回の作戦について

新鋭艦
- ナビオII
- アキシオン

主力艦
- グラビトンII
- タージオンII

旧式艦
- メゾン

前回の戦闘地域から転進した地球艦隊は、現在のところ太陽系附近で再編成をしている。優勢な敵はさらに地球に接近中のようであり、いよいよ最後の決戦は近づいている。

今回の作戦は、無警戒で接近してくる敵を、地球艦隊の総力をあげた強力な反撃により殲滅するのが目標である。

トップ部隊のベテランおよびルーキー隊員諸君の健闘を祈る。それでは出撃準備を開始せよ！

艦の種類と配置

地球艦隊には現在のところ新鋭艦、主力艦、旧式艦の３種類がある。もちろん新鋭艦がいちばん良いのだが、そのぶん激戦に投入される確率も高いだろう。なお第一波で戦ったペアの得点には、高く評価されボーナスがつく。

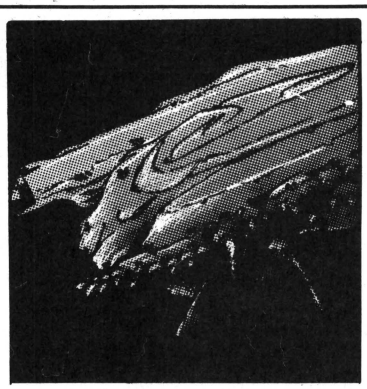
	安全度	第１波	第２波	第３波
新鋭艦	○	○	△	×
主力艦	△	△	○	△
旧式艦	×	×	△	○

敵怪物に関して

敵の戦闘能力は、前回とさほど変化はないようだ。

敵は末端の「兵隊」から「タンク」、「連装タンク」と、応募用紙の表の上から順に、より強力になり、得られるポイントも高くなるが、今回のレポートに見られるように、その出現率は低くなっていく。「中型の敵」以上は複数種類の敵を含む。

ポイントは、末端の「兵隊」を約20ポイントとして、大きさ、能力に比例して高くなり、最高のものでは800ポイント近くにもなる。ただし、その攻撃能力、ヒットポイントともケタちがいになる。



▲「タンク」。戦場でひんぱんに遭遇する敵で、「兵隊」について多く見かけるが、その攻撃能力にはあなどれないものがある。

今回のベスト30(1期〜3期生)

1期〜3期生の参加者は74組。うち、今回の作戦のベスト30に入ったのは19名。この他の参加者（応募したのに名前がない人）は31位以下。未参加のものは追加ボーナスはなし。

位	認識	ポイント	名前	パイロット(A)	パイロット(B)	帰還
2	2-010	2449	西島達二	チャド・アレン	ジョー・カプラン	○
4	3-067	2253	松本直樹	チャック	ファスナー	○
5	3-015	1901	成瀬良一	カーム・バインツェル	レミイ・ランス	○
6	3-004	1727	藤井淳一	リスレル・レム	クレイア・ベアトリス	○
10	1-010	1152	板垣一彦	コノエ・アキラ	シラギ・ケンジ	○
11	3-051	1085	小西良己	ミク・サイトウ	ヒメカ・マツモト	×
12	3-003	1037	尾上和義	ソード	ロッド	○
13	1-012	976	杉山孝之	ドラゴンJJ	マドンナSIZUKA	○
14	2-025	888	吉川詔勅	赤羽紫織	J・シトロン	○
15	2-020	836	西本竹広	コロナ・フレイヤー	シャラ・シャール	○
16	3-059	831	五十嵐茂	どん十郎	マーカライト	○
17	1-002	810	久野龍二	ディーン・ノアール	サラ・フィランゼア	×
18	1-034	797	福田哲也	アラン・ヒューム	ルフィ・キャスダン	×
18	3-041	797	十文字尚	太田功	熊耳武緒	○
22	2-004	712	松川博行	ボロン	トロン	○
23	3-001	611	3rd o'clock	西脇誠一郎	瑞樹瞬	○
24	3-044	609	山下明大	エイミー・エンフォールド	ヴァネッサ・ヴァレンシュタイン	×
27	3-029	572	岩本邦夫	レナーディア	ラナ	○
28	3-090	521	伊藤和正	龍神	龍伝	×

通算ベスト10

第1回からの通算の獲得ポイントのベスト10。参加者ではなく、パイロットの獲得ポイント。帰還、未帰還は問わない。これは追加ボーナスには関係ないので注意のこと。

位	認識	ポイント	名前	パイロット(A)	パイロット(B)	帰還
1	3-067	3489	松本直樹	チャック	ファスナー	○
2	4-001	2898	小財健太郎	クィラス	ソフィア	×
3	1-010	2573	板垣一彦	コノエ・アキラ	シラギ・ケンジ	○
4	2-010	2551	西島達二	チャド・アレン	ジョー・カプラン	○
5	1-005	2404	横田清	ヨコタ・キヨシ	オオタ・ユウコ	○
6	3-043	2366	吉川雅人	鳳雛 Jr.	伏龍 Jr.	×
7	3-015	1960	成瀬良一	カーム・バインツェル	レミィ・ランス	○
8	1-012	1824	杉山孝之	ドラゴンJJ	マドンナSIZUKA	○
9	3-004	1812	藤井淳一	リスレル・レム	フレイア・ベアトリス	○
10	1-002	1740	久野龍二	ディーン・ノアール	サラ・フィランゼア	×

1期〜3期生 未帰還者リスト

今回の作戦で戦死、または行方不明により未帰還となった第1期〜3期生は以下の21名。今回の激戦の、まったく同じ条件下で、ルーキーの未帰還率60%に比べ、28%という未帰還率は、さすがベテランというべきであろう。なお、ポイントはそのパイロットがいままでの作戦により獲得した通算ポイントを表す。

認識	ポイント	名前	パイロット(A)	パイロット(B)
1-002	1740	久野龍二	ディーン・ノアール	サラ・フィランゼア
1-026	1431	野田泰成	ヘルメス	リオ
1-034	904	福田哲也	アラン・ヒューム	ルフィ・キャスダン
1-044	588	外田輝幸	ファイフ・シーター	マジースト・ブリシャン
1-065	1118	山来貴	ティリンス・J・ヘファイストス	ユカ・T
1-099	240	高橋遷	ガイ＝フレックス	ミナ＝ファラオ
2-036	862	穂積隆光	ミラ・K・オルフェウス	ベガ・エウリディケ
2-049	375	浅野洋一	文系　各務	理系　なよ竹
2-056	309	松本秀樹	カミーユ・ビダン	クワトロ・バジーナ
2-058	30	広中和広	パルア＝イルティア	ティアナ＝ルーズ
2-074	554	田子康弘	A・ライラ	G・フェニックス
3-035	936	西尾貴至	龍仁徹	龍仁薫
3-044	668	山下明大	エイミー・エンフォールド	ヴァネッサ・ヴァレンシュタイン
3-051	1231	小西良己	ミク・サイトウ	ヒメカ・マツモト
3-057	215	工藤光平	カーラ・ファーランド	ソリア・クォート
3-083	101	馬場信明	ベリンダ＝カルリューレ	ルーシャ＝マルロー
3-087	252	鹿野稔	ダーシュ	シーリス
3-089	256	山本真也	河合美亜	瀬川奈緒
3-090	629	伊藤和正	龍神	龍伝
3-096	449	古田豊	アレフ・フォ・ミュラン	ウィンディーネ＝ラル
3-099	180	石井寛之	ゲン	リプミラ

ワンポイント レクチャーコーナー

今回は敵について。この『トップをねらえ！』のゲームでは、ゲームのオリジナル設定を含めて全部で30種類くらいの敵がいるんだ。もっとも、アニメの設定にある戦艦クラスの超大型の敵は、トップ部隊のマシーン兵器ではまるで相手にならないんだ。だから、敵全体でいうと、小型から中型くらいまでの敵がゲームでの相手なんだよ。それを、トップ部隊にとっての小型から超大型として分類しているんだ。

一般的には、大きい敵ほどスコアが高いといえるだろうね。小型の兵隊はせいぜい20〜30点だけど、超大型の敵のなかには数百点というやつもいる。このゲームには登場しないけど、戦艦クラスの重巡なら数千点、母艦なら数万点ということになるのかな。トップ部隊のマシーン兵器ではちょっと荷が重いだろうなあ。

怪物のHP（のようなもの）は、だいたいスコアの半分程度かな。もっともいくつかの敵は、ボーナスポイントが多いので、スコアのわりには弱いやつがいるんだ。こんなのに出会ったらラッキー！　というわけさ。

こちらの武器の威力というのは、じつは平均値なんだ。だからうまくいけば、あの数値以上のダメージを与えられるんだよ。もっとも巨大な敵に対しては、数十回も攻撃してやっと倒したという記録があるんだ。まったく戦争はきびしいもんだなあ。

トップをねらえ
④
応募券

[応募用紙の書き方と記入例]

前回までに1度でもトップ部隊に合格した人には、実戦（選抜試験ではない）での成績にしたがって、つぎのようなボーナスポイントがあります。

1位	5点
2～5位	4点
6～10位	3点
11～30位	2点
31位～	1点

もしトップ部隊員が、実戦から帰還したときは、そのペアは今回は最初からトップ部隊に在籍しているので、授業は選択しないでください。ただし機種やオプションパーツ、作戦選択の欄は、全部書き直してください。

それからペアは、ボーナスポイントの分だけ、能力値をアップすることができます。獲得した点数を「判断力～ガッツ」の欄に、好きなように割り当ててください。

トップ部隊員が戦闘で未帰還となってしまった人は、新しいペアに特別の能力アップができます。今回は39点を6つの能力値にわりふってキャラクターをつくりますが、未帰還となったトップ部隊員をつくった人は、通算のボーナスポイントをそれにプラスできます。つまり6点のボーナスがあれば、その後を継ぐペアは、45点の能力値を配分できるわけです。

でもその他の応募内容は、普通の人と同じですから、授業も機種もオプションパーツも作戦も、きちんと記入してください。

というわけでトップ部隊に1度でも入った人は、今回の応募のときには、必ず認識コードを書いてください。これがないと、担当者が確認できませんのでよろしく。

つぎのページにある、『トップをねらえ！』の応募用紙は、いままでの記事の説明と、下の例をみて書いてください。そして書き終えたら、146ページに印刷されてる応募券を切り取って、応募用紙に貼って、封書でつぎの住所まで送ってください。今回の締め切りは**3月18日**の消印までが有効です。

〒102 千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク
『トップをねらえ！』応募係

名　前	Ⓐ イカリヒロ	Ⓑ カイムケンタロウ	
学　校	サンディエゴ	マシーン	RX-68K

名　前		Ⓐ	Ⓑ
性　別		女	男
誕生日		5/18	5/29
血液型		AB	A
判断力		7	4
機敏性		8	4
知　識		5	9
生命力		7	6
魅　力		5	8
ガッツ		7	8
通常	サーベル		○
	バスターソード	○	
専用	（投げ縄）	○	○
使い捨て	AMSマイン	2	
	ランサー	2	1
	ナパーム	2	1
	核	1	
装備	追加装甲	○	○
	レーダー		○
	通信機	○	○

名　前		Ⓐ	Ⓑ
実技	基　礎	2	1
	操　縦	2	2
	バトルシミュレーション	3	1
	メンテナンス	1	3
教養		1（科学）	1（国語）
		1（歴史）	1（外国語）
必修A	天文学	2	3
	軍事史	1	3
	数　学	2	1
必修B	（文　献）	1	1
スポーツ		1（ゴルフ）	1（ゴルフ）
		1（拳法）	1（テニス）
その他	特　訓	4	6
	クラブ活動		
	レジャー	2	

認識コード

アタックの分担（1）	敵種類	
ポジティブ・ライン	兵　隊	×
	タンク	○
3	連装タンク	○
	中型の敵	○
	大型の敵	×
配置希望艦	超大型の敵	○
	ヒットポイント	40％
グラビトンⅡ	武器威力	10％
	戦闘中の離脱	×

チューンナップ・ブーム！

この号が出るころには、『ロボクラッシュ』もいよいよ佳境に入るころだなあ。結果をお知らせできないのが残念だよ。さて『ロボクラッシュ』の大きなニュースとしては、マシーンのチューンナップが認められるようになったんだ。送ってもらったイラストやストーリーを見ると、ほとんどの人が「これはH-1の改造型」だとか「C-152ベースのカスタムマシーン」とか書いてあったけど、やっとほんとうにできるようになったわけ。次回の『ロボクラッシュ』も期待してくださいね。

トップをねらえ! 応募用紙

応募券を貼ってください

名前	年齢	住所	※この欄には何も書かないでください

名　前	Ⓐ	Ⓑ	
学　校		マシーン	

名　前	Ⓐ	Ⓑ
性　別		
誕　生　日		
血　液　型		
判　断　力		
機　敏　性		
知　識		
生　命　力		
魅　力		
ガ　ッ　ツ		

通　常	サーベル		
	バスターソード		
専　用	(　　)		
使い捨て	AMSマイン		
	ランサー		
	ナパーム		
	核		
装　備	追加装甲		
	レーダー		
	通信機		

名　前		Ⓐ	Ⓑ
実　技	基　礎		
	操　縦		
	バトルシミュレーション		
	メンテナンス		
教　養		(　　)	(　　)
		(　　)	(　　)
必修A	天文学		
	軍事史		
	数　学		
必修B			
スポーツ		(　　)	(　　)
		(　　)	(　　)
その他	特　訓		
	クラブ活動		
	レジャー		

アタックの分担(　)	敵種類	
ポジティブ・ライン	兵　隊	
	タ　ン　ク	
	連装タンク	
	中型の敵	
配置希望艦	大型の敵	
	超大型の敵	
	ヒットポイント	%
	武器威力	%
	戦闘中の離脱	

認　識　コ　ー　ド

大江戸情報網

春だっ!!　ナイスな響きですネ。身も心も軽くなり、なにもかもが新鮮な感じに思える……。キミも心機一転、一発奮起!!　まさに戦国時代の〝下剋上〟ともいえる大どんでんがえしを狙え。ヨロシク!!

さっそく、今月も果報者を紹介していこう。「ＫＥＩＫＯ組」からは３名。イラスト付き情報を送ってくれた北海道の横田もなみさん、オメデトウ!!「私は見つけた!!　僕は知っている!!」からは13名。先月号で“侍”に昇格した茨城県の田中茂一くん、マップだけで“代官”狙いは、チッチッチッ甘いネ。次回作に期待!!　「ＳＬＧ劇場」からは５名。『信長の野望・戦国～』で、全国統一までを年表にした詳細レポートを送ってくれた大阪府の沖本貢くん、キミはイッキに〝侍〟昇格だ。この調子でガンバ。

さて、いよいよ来月には〝殿〟の賞品を発表。そして、６月号で〝殿〟を決定する。ただ現在のところ、代官１名、侍６名、そのほか町人という状況下で、〝殿〟様決定という、このコーナー最大のイベント（？）にしては盛りあがりに欠けるよね。んで、一発逆転の大情報を募集します。身分に関係なく（町人でない人も可）、〝殿になりたい!!〟と必ず書き、ゲームの詳細レポート、㊐ネタなど自信のネタならなんでもOK。ドシドシ情報待ってるぞい!!

公布

左の者、侍とする

沖本　貢〈大阪府〉

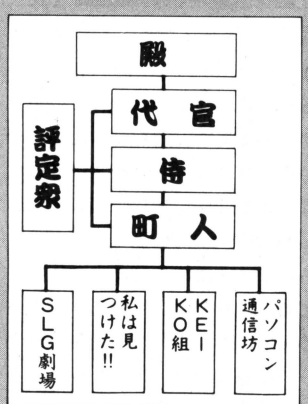
特別賞

角井　恒〈埼玉県〉
芝田洋暢〈愛知県〉
内富勝博〈山口県〉

以下、町人とする

横田もなみ〈北海道〉　横山　耕治〈新潟県〉
伊達　勉〈青森県〉　田中　義和〈愛知県〉
明石　尚之〈宮城県〉　谷林　佳之〈京都府〉
寺田口　徹〈茨城県〉　南方　啓一〈奈良県〉
青木　義行〈千葉県〉　小畑　明男〈岡山県〉
田中　歩〈〃〉　浴中　憲秀〈山口県〉
長岡　英樹〈神奈川県〉　藤井　一記〈香川県〉
相田　幸宏〈山梨県〉　近藤　隆昭〈〃〉
矢島　勇治〈埼玉県〉

◎大江戸身分制度

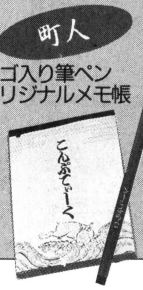


このコーナーは「ＳＬＧ劇場」「私は見つけた!!　僕は知っている!!」「KEIKO組」「ボクたちパソコン通信坊」各コーナーに送られた情報の中から、めでたく本誌誌上で採用された人たちに〝町人〟〝侍〟〝代官〟の称号（？）を与え、最終的には、年間を通じてもっともエキサイティングな情報提供者〝殿〟を決定しようというシステムなんだ。これらの審査は、お茶の水教授、KEIKOちゃん、片っＰからなる〝評定衆〟による評定で決められる。賞品は以下の４点です。

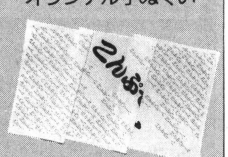
代官
ソニーウォークマン

侍
ロゴ入りシステム手帳

町人
ロゴ入り筆ペン
オリジナルメモ帳



特別賞
オリジナル手ぬぐい



イラスト／椙村嘉一

シミュレーションゲーム塾

お茶の水教授

最終回 スーパー大戦略98

さて、今月はいよいよ大詰め『スーパー大戦略98』の登場だ。大戦略の前に大戦略なし——コンピュータSLGを支えてきた横綱級のシリーズといえるが、このシリーズの面白いところは、ファミリーを形成していながら、それぞれの作品が極めて個性豊かということ。98版に限っていえば、元祖『大戦略』は別格として、現在巷に流通しているのは『大戦略II』と新発売の『スーパー大戦略98』のふたつ。それぞれ大戦略ファミリーに属していながら、血統は異なる。また、プレイしてみた限りでは、まず、間接射撃や艦船ユニットなどを盛りこみ、派手で華麗なプレイを楽しめる『II』に対して、『スーパー』はより基本重視。目に見える要素よりは思考ルーチンの強化に力が注がれている。

まあ、これは、ゲームの中でどこに重点を置くか、そのアプローチのちがいによるもので、究極には「面白いゲームをつくりたい」という大目的があるってわけ。それにしても、考えてもみなさい。よーするにだ、『II』と『スーパー』は98ゲーマーをめぐって、一種のライバル関係にもなるのだよ。ゲーム本来の面白さに到達するために、1回きりの試みでは満足せず、『スーパー大戦略』で、また別のアプローチを試みる——この姿勢は絶対買い（！）と思うがいかが？

ということで、右ページからさっそくリプレイ。まずは、うれしなつかし、Island Campaign。

今月の言葉

眠るな！
眠ったら秋葉原に
なってしまうぞ！

～お茶の水語録より～

今月の言葉解説

現在午前2時である。夜明けとともに原稿を書きはじめ、ついに頭が秋葉原になってしまうのでは——と思った途端、教授かろうじて立ち直り、最後の原稿を仕上げてるってわけ！

シナリオは16本

『スーパー大戦略98』のシナリオは全部で16本。その内訳を見てみると、基本的には過去の大戦略シリーズで高い評価を受けたものが中心。おススメを少々あげてみれば、まずは文句なしにIsland Campaign。FUKUOKA City、Long Riverもバランスよくまとまった佳作。まあ、これだけあれば当分は遊べる。エッ!?　ボクは1週間で全マップ制覇したって!?　うーむ、もったいないなあ！

●システムソフト☎092-752-5262●PC9801シリーズ／8800円

まずは Island Campaignで遊んでくれ

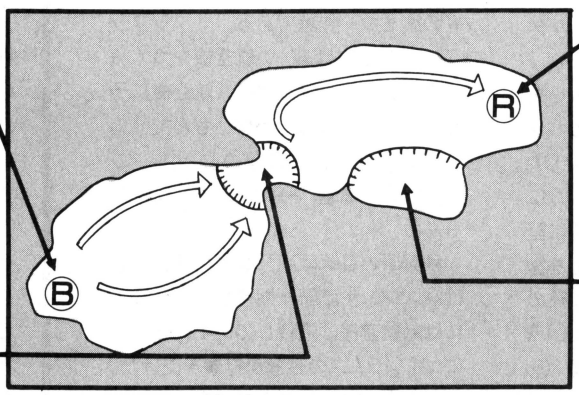
大戦略シリーズのシナリオで、「オールディーズ」をつくるなら、いの一番にノミネートしたいのがこのIsland Campaign。中央部での激戦は、何度プレイしても飽きない。まだの人はゼヒ一度チャレンジすべし！

BLUE首都

島の左隅に陣取る。Island Campaign のBLUEは、敵に対し圧倒的な優位に立つ。首都およびその周辺は、重要な生産拠点でもあるので、ここは進撃の起点の役割をはたす。空・陸バランスよく生産して、すみやかに勝利（20ターンくらいかな）、つつがなく初級コースを終了しよう！

RED首都

悪の温床。倒すべき敵。Island中央部を制し、前面の森林地帯を掃討すれば、RED首都は目前に迫る！　めげずたゆまず精進して、RED ソ連軍を制圧するのが、初級クラスの第一の関門。ここはプレイヤーにとって、次のレベルへアップする試練の場。気合い入れていこう！



戦域A

序盤から中盤までの主戦場。距離的にいって、BLUE と RED、両者のほぼ中間点に位置し、中立都市も数多い。狭い地域ゆえ、敵は重厚な戦線を形成すること必定。対策としては、航空機・攻撃ヘリの有効活用がベスト。プレイヤーにとっては正念場ともいうべき戦場だ

戦域B

RED 首都を背後に控え、この戦域に進出したBLUE は少なからぬ損害を受けるはず。とはいえ戦いに犠牲はつきもの。敵戦線を薄く長く延びきらせ、戦いを有利に導くにはここがガマンのしどころだ！　打たれても打たれても、決して放棄をするなかれ。いずれ地道な努力が実を結ぶ

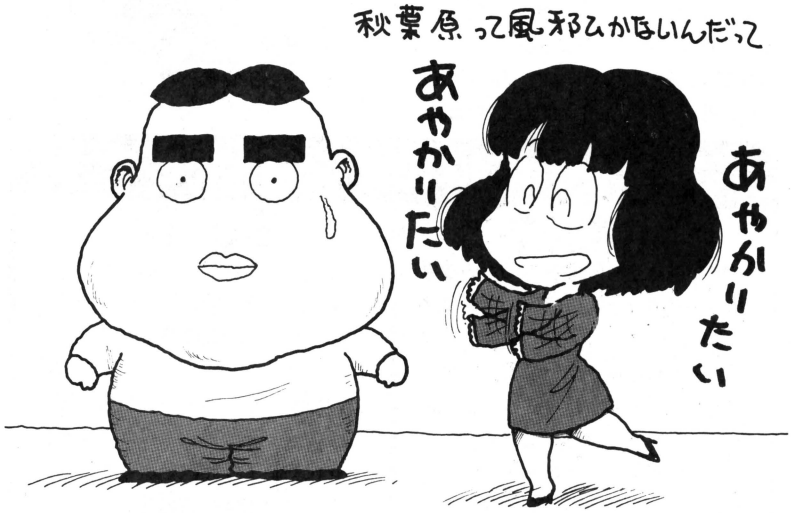
秋葉原助手の大戦略

（このMAPは、大戦略シリーズの入門編ともいうべきベーシックなシナリオ。わがSLG劇場のトーテムポール!?、秋葉原助手がその傾向と対策について初の興業じゃなかった講義を行う！　うーむ、それにしてもピテカントロプスのくせに、白衣なんぞ着ているぞ！）

ども、秋葉原ですう！　いつまでも無事と思うな教授の座、こりからはボクがお茶の水教授に代わって皆さんの面倒見てしまうのじゃ。んで、Island Campaign。典型的な２カ国対抗基本貫徹編じゃ。まずはBLUEについて説明しちゃうと、初期設定でのBLUEは最強を誇るアメリカ１。空陸バランスがとれたボクのよーな優等生。兵器の性能がネックになって作戦が思うよーに進まないといったことは、この生産タイプにはない。いっぽう敵役のREDはソ連。これもアメリカ１とタメを張る強力さ。空軍とAFVはやや劣るけんど、その代わり対空兵器は文句なしにアメリカ１をしのぐもんね。BLUE を担当する場合の作戦としては、とにかく敵戦線に穴を開けて、前線の背後に控える対空兵器をやっつけること。BLUEの優位は空軍にあるので、攻撃ヘリや爆撃機などが最大限活躍できる環境を整えてやるためじゃ。REDを担当するキミは、いまいったことの逆を行えばいい。つまり、対空兵器を食われないよーにする。あとは、BMP なぞ安い兵器を序盤からサクサクと生産して敵を圧倒してやるのじゃ！　BLUE よりは少うしツラいかもしれないけれど、ビギナーの皆さんは、アメリカ１でシナリオをクリアしたら今度はRED でやってみるといい。ガラリ立場を変えてみると、どこがこの戦場のツボ（＝急所）なのか、おのずからわかってくるんだもんね！

フッフッフッ、秋葉原は剣のみの男にあらず、こんなふうに講義までできる、歌って踊れるSLG理論派なのじゃははは！

南ちゃん、ほめてちょーだい！



At the Orientをやってみた

入門編 Island Campaign のあとは、At the Orient。実在の地形をモデルにしたエキサイティングなマップだ。ビッグゲームに燃える秋葉原、天下晴れて教授の座を獲得することができるか……やっぱり無理だろーなあ！

■カダフィ秋葉原の野望！

○月×日未明——。SLG 界のカダフィといわれた秋葉原助手は、RED、GREEN、YELLOWの3カ国に宣戦を布告。ここにSLG劇場最後の決戦というべき「At the Orient」戦役がボッ発した。秋葉原BLUEの当面の敵は、打撃力に優れたREDソ連。北方の山岳地帯に堅陣を敷く、3カ国の中でも一頭地を抜く存在だ。序盤、BLUE は歩兵搭載のブラッドレー、（質より量の）M901を中心とした主力軍を北部へと派遣（戦域A）。敵BRDM、T-64と接触するや激戦を展開、一進一退の攻防を繰り広げた。戦域A での戦いは、次第にエスカレートの度を強め、BLUEのAFVにはエイブラムズが次第に投入され始めた。同時に1ターンに1部隊の度合で攻撃ヘリ、アパッチが登場、強力なRED対空部隊に反撃を受けながらも、敵戦線をじりじりと後退させる。

一方、秋葉原は少数のバトル・グループ(M901、ブラッドレー）を西部へと展開、敵部隊に東進の気配が見えるや即攻撃を加えるかまえ。

■RED 崩壊。対YELLOW戦前夜

REDが壊滅した！　航空機とAFVの巧みな連携攻撃に、敵は後退を重ね、機を見た味方が敵首都に突入。ここに宿敵REDは降伏した。主力軍は（補充待ちの部隊を残し）休む間もなく西進。GREENとの消耗戦に疲労するYELLOWの虚をつく作戦である。「フッフッフ、YELLOWは高〜い航空機をつくっては壊してる。おまけに（航空機に予算を奪われて）お金がないもんで、地上部隊の主力はT-64なのじゃ！　ここは一気に電撃作戦で決め！　なんだもんね」

秋葉原の目算は半分は当たり、半分はハズレ。秋葉原が期待していたほどには敵航空機は消耗していず、Su-17にエイブラムズの縦隊が打撃を受けた。が、REDを併合し豊富な軍事予算を持つBLUE はファントム、イーグルを投入、始めより戦力の差が際立っていた地上部隊とあわせ、ついにYELLOW首都を攻略した。

■ラストバトル！　GREENを一蹴

こいつらには泣かされました!!

ハボック

現在ソ連軍に配備されている攻撃ヘリ。アパッチとほぼ同程度の威力を誇るが、同機の攻撃により鉄クズとあいなったM-901はアワレというべきである。おまけにチャパレルに対しても一歩もひけを取らず、ハボック憎しの一念に、男SLG の意気燃える！

Su-17

凶暴にして奸悪——輸送車輛や補給車を好んで狙い、わがもの顔にふるまう東側の地上攻撃機。ここはひとつファントム、イーグルで一挙に壊滅をはかりたいもの。でも今回の98版では、Su-17もお利口になった!?　攻撃してササッと退くところがニクい（本当は燃料の関係です）

なにはなくともアメリカ1なのだ

『スーパー大戦略98』の魅力のひとつが生産タイプ。国ごとに個性あるラインアップが、ゲーム展開を味わい深いものにしている。中でもビギナーから中級までのプレイヤーにおススメなのがアメリカ1。空にイーグル、陸にエイブラムズと、一流どころが勢ぞろい！

とはいえ難点をひとつだけいえば、対空兵器の貧弱さ。敵爆撃機、攻撃ヘリの襲撃をどのようにかわして行くか——。プレイヤーにとっての宿題といえる。まあ、中国軍を担当することを思えば、このくらいはガマン。

イーグル

あまりにも有名な空のモンスター。武装交換を行えば、対空対地とも抜群の働き。アメリカ1空軍の要（かなめ）ともいえるが、コスト高が玉にキズ。

F-111

A-10と並ぶ戦闘攻撃機。対地爆撃に絶大な威力を発揮するおススメ品だが、対空にはAAMミサイル1基というのが辛いところ。価格は1900と手ごろだ。

M901

価格の安さが魅力といえる、米軍の装甲車、戦闘に有利な地形を占めて戦えば、一線級の敵戦車撃破も夢ではない——!?　とにかく使ってやってくれ。

チャパレル

対空兵器にやや難ありのアメリカ1では、このチャパレルが頼みの綱！　戦闘機で敵地上攻撃機を追い払うことを考えれば、価格350はお買得。

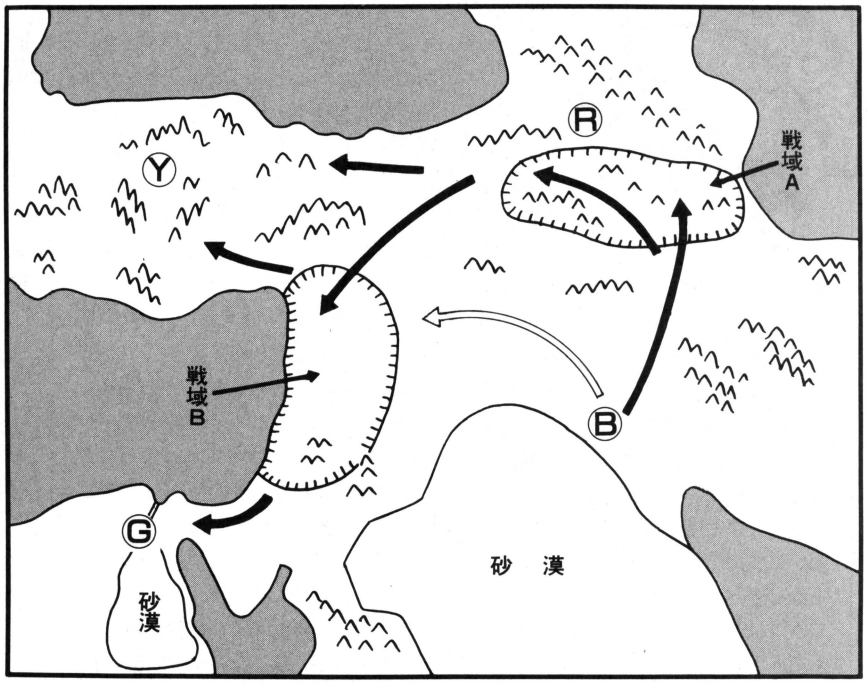
各国の傾向と対策

BLUE
マップ右隅に位置するBLUEの当面の敵はRED。山岳地帯に本拠地をかまえるREDとの死闘に、かなりの期間手こずるはず。また対GREEN、YELLOW作戦も忘れずに

RED
BLUE攻略が先決。自軍の装備（ソ連）はアメリカ1と実力伯仲。かなりの激戦が予想される。とはいえ、地理的には対GREEN戦を考えずにすむ点、やや有利か!?

YELLOW
GREENがライバルとなる。海をはさんでの航空決戦や、戦域Bでの戦いなど、消耗が激しいのが悩みのタネ。航空機の生産はほどほどに抑えて、陸上兵力を地道に補充すべし

GREEN
装備の点（西ドイツ）で、ややYELLOW（ワルシャワ）に優る。BLUE、REDの侵攻を迎えて、早々にYELLOWを攻略、残る2カ国に備えていこう



そのころ戦域BではBLUEの分遣隊と、YELLOWの後退以来、息をふき返したGREEN（西ドイツ）が、本格的な北上を開始、主力軍側面を防衛する分遣隊との間で戦闘が発生した。レオパルド2を基幹とする敵AFVに対し、F-111、A-10などの活躍により、次第に戦力を削いでいく。続いてYELLOW方面よりの主力エイブラムズが続々と戦域Bへ到着。GREENの北上はここについえた――。

秋　フッフッフ、あとはほとんどワンサイドゲーム。終了ターン42で、ボクのSLG劇場主任教授昇格も決定じゃ！

茶　うーむ、あのね、SLG劇場は今回で終わりなのだ。つまりキミの教授昇格もなし。

秋　ぬ、ぬわんだとお！　せっかく苦労して勝ったっていうのにぃ、なんの見返りもないのかよう!?

茶　名誉や栄光のためでなく、SLGゲーマーにとっての最大の喜びは、ただ純粋にゲームクリアした満足感のみ。いえええい！

（教授、一度は見栄をきりたかったセリフである。ということでお疲れさま、今後も大戦略シリーズ、しっかり楽しんでください。では―）

大戦略シリーズは、どこに行く!?

『スーパー大戦略98』が発売されて、現在の98版大戦略のラインナップは、『現代大戦略』『大戦略II』そして『スーパー』の3本そろいぶみとあいなった。とくに、『II』と『スーパー』は、ゲームシステムの点で好対照。間接射撃や艦船ユニットなどのアイデアを盛りこんだデラックス版とするか（II）、反対によりシンプルな、テーマをしぼりこんだゲームにするか（スーパー）、とりあえずシステムソフトは両方のアプローチを試してみたという感じ。したがって、大戦略シリーズは、これでめでたく大団円を迎える――ワケがない。断じてないのである！　はるか西方、福岡に視線を転ずれば、何やら密かに企だてられているのだ。

そう『大戦略III』である。これまでのシリーズとは一線を画した新しいゲームシステムが登場するのである。

まあ、詳細については特集ページをご覧いただきたいが、大戦略シリーズは不滅です（古い！）。

お茶の水教授の大結論

もはや何をかいわんやで、天上天下唯我独尊(!?)、大戦略シリーズはSLG界のホームラン王なのだ。『スーパー大戦略98』は、ゲーム展開がスピーディ、思考ルーチンがグッと強化されて、大戦略シリーズ中、一、二を誇る手強さだ。すでに『II』を持っている人におススメの名作といってしまおう。

ということで、ここで連載終了のごあいさつ。まずはこのページでは、しっかり遊べた——のひと言。もともとワタシはゲームのマニアではない。どちらかといえば、ワタシにとって、ゲームは「目的」ではなく、遊んで楽しむための「手段」。ゲームのためのゲームではなく、楽しむためのゲームなんだって発想。ゆえに（もしも、仮にですよ）コンピュータSLGよりも面白いものが見つかったら、ワタシはその方面に関心を移すでしょうね。これまで採りあげたソフトについても、その欠点についてあれこれ批評をするよりは、ここが面白いなと思ったら、努めてそちらの面を紹介するようにしてきたつもり。

次に読者の皆さんにいっておきたいのが、決して安からぬお金を払うのだから、とにかくモトを取った遊びをして欲しいということ。その意味で読者のSLG体験記やレポートには感心したものが多かったな。そのゲーム世界に遊んで、印象やプレイの経過を文章というカタチでつづる、遊びとしてはこれ以上のものなし。

さて、と。以上のことを踏まえた上での大結論。「楽しく遊んで面白く」。いささか平凡ながらも、ただいまの実感。

茶　うーむ、最後の一世一代の大結論、決まったろーか!?

南　もう、結論はいいから、私に単位ちょーだい！

秋　そうじゃ、南ちゃんに単位をあげて、かくいうボクに次期教授の座を、じゃ。

四谷　エッ、だれか私を呼んだ!?　だれが私を次期教授にしてくれるって？

茶南秋　呼んどらんってーの！

SLG通信

お茶の水教授、長い間ご苦労さまでした。SLG劇場とあわせてSLG通信もひとまずおしまい。でも怪人秋葉原は死なず——なので、近いうちに復活OKね！

フッフッフ、SLG通信はそうカンタンには終わらない。こりからはSLG通信改め秋葉原通信で復活するんだもんね（許可しとらんって！㊞談）。

とゆーことなので、今月も平常どおり営業するのじゃ。まずは、オオッ！久しぶりの代官登場じゃ！　埼玉県の角井代官の今月のテーマは『Balance of Power』体験記。ワープロで小冊子をつくって送ってくれたのじゃ！

《…では、実戦向けに初級編でちょっとした攻略法と体験記を書いてみよう。初級編ではクーデターとフィンランド化がなく政策が簡単である。最初は、自国影響圏内で反政府勢力が高い国に軍事援助を、敵国影響圏内または中立国で反政府勢力が高い国には反乱軍に支援すればいい。問題は、どの程度の所まで介入を行うかだ。四方八方へ手を伸ばせばそれだけソ連の批判をかいやすくなり、危険が高くなる。逆に言えば、ここがこのゲームのおもしろさなのだ（ウーン、矛盾してるな）。特にアフリカ大陸の国々は、反乱軍の勢力が強力なため革命が起こる可能性が高い。アメリカを選んだ場合は、いかにこの辺の国を右翼政権に変えられるか、ソ連だったら左翼政権を守りきれるかが勝利へのポイントだろう》

とのことじゃ。角井クンの体験記は、そのままコンプのライターに迎えたいくらいの出来。はようウチのライターになって、人生を棒にふって欲しい。

2通めは八尾市の沖本クン。『信長の野望・戦国群雄伝』のレポートは、近ごろの若いモンに似合わず、気合いの入った作品じゃ！　とくに感動なのが、体験記のほかに、自作の「年表」を送ってくれたことじゃ。やいやい、こーの道楽モンが！

《1563.3　伊賀で謀反発生
　　土岐頼芸×vs六角義賢○
　4　本願寺—織田同盟締結
　5　疫病
　　⋮
1565.10　（織田軍）柴田勝家○vs
　　徳川家康×
　※籠城戦において家康死亡、
　　徳川氏滅亡　》

といった具合いじゃ。この心意気をかって、キミをいっきに侍に推薦してあげよーじゃないか！

THE END

AVG WORLD
HYPER GENETIC CIRCUIT
PANGAEA
パンゲア
文・松枝蔵人
画・吉富昭仁
第四話

PART I

クスコへの遠い道

荒海をこぎ渡る葦舟にでも乗っているように大揺れに揺れていたおんぼろトラックが、カーブを曲がりきったところで急にブレーキをかけて停まった。

「おい、おりろ――」

運転席から幌ごしにメドウズの無表情な命令の声が聞こえた。

「ちぇっ、またかよ」

不満そうに舌打ちをしたヨースケのあとにつづいて、イージィもノロノロとトラックの荷台からおりた。トラックのすぐ前の道が、案のじょう濁ったドロ水に完全に水没している。

「だんな方よ、どうしてよりによって雨期にこんな道を通ってクスコにむかわなきゃならんのだね？」

水たまりの上になま乾きの渡し板をほうり出しながら、スペイン語なまりの※メスティソの案内人が、あきれたようにたずねた。

「黙って作業を進めるんだ」

メドウズがすごみのきいた声で言うと、案内人は麦ワラ帽の陰でこっそりと肩をすくめ、しぶしぶ濁流の中に入っていった。車輪の幅に渡し板が固定されると、メドウズが運転して慎重にトラックを前進させる。案内人とヨースケ、イージィの3人は、トラックが板の上で立ち往生しないように、ドロのはねを全身にあびながら後押しをする役になる。

肩で荷台の端を押しあげながら、ヨースケが日本語で言った。

「ほんとだぜ。南米のペルーくんだりまで来て、なんの因果でこんなことしなきゃなんねえんだよ、ったく」

イージィにはそんなグチにつき合う気力ももう残っていなかった。

だが、メドウズがわざわざこういう道を選んだ理由は、イージィにはよくわかっている。例のインディアン――ニューヨークでＦＣＰビルを襲撃したインディアンたちにカンづかれることを何より警戒しているのだ。

イージィたちがバハマ諸島の別荘でラインバック会長からルルの両親の捜索を依頼されたのは、ほんの3日前のことだ。イージィは、親友のヨースケが同行するということでそれを引き受けたのだが、拒否することはいずれにせよ不可能だったにちがいない。

それほどくわしい事情説明を受けたわけではないが、捜索の唯一の手がかりとして渡された数枚のスケッチのことを考えてみれば、メドウズの警戒ぶりはけっしておおげさではない。

なぜなら、インディアンたちは明らかにあのスケッチを狙っていたのだ。つまり、彼らの目的は、ルルの両親を探す手がかりを抹殺することにあったことになる。だったら当然、イージィたちの探索を妨害しようとするに決まっている。

出発からして極秘行動だった。翌日さっそくバハマを垂直上昇ジェットで発った一行は、夜陰をついてペルーの首都リマの空港に着陸した。政情不安のリマでは、なかば戒厳令がしかれているも同然で、まるで死滅した都市のようだった。ラインバック財団の資本はそんなペルーの政府にも深く入りこんでいるらしく、イージィたちは入国手続きもせずに、用意されていたこのトラックに乗りこめたのだ。

ところが、メドウズの用心深さはそれだけにとどまらなかった。ふつうリマから第一の目的地クスコにむかう場合、太平洋沿岸を走るパンアメリカン・ハイウェイを南下し、アレキパ経由で鉄道を利用するのが安全でもあり、またはやく確実に着く道なのだ。地図上ではぐるりと迂回するように見えるが、リマ～クスコの直通道路は5000メートル級の山々が連なるアンデス山脈をぬうように走るけわしい道だし、反政府ゲリラがしばしば出没する物騒な地帯でもあるという。それだけに、まさか

前号までのあらすじ

ひょんなことからニューヨークへ渡った高校生イージィは、次々と不可解な事件に遭遇する。正体不明のインディアンに襲撃され、ルルという少女を連れて逃亡。旧友ヨースケに救われるが、翌朝ルルを主人とあおぐ男メドウズが出現。強引に引き離されようとしたイージィとヨースケは二人で脱出をはかるが失敗。イージィはサミュエルズ教授と名乗る科学者の元へ送られ、驚異的コンピュータ“テレグラム・サム”のパートナーとして教育を受ける。1か月後大多国籍企業ラインバッグ財団の会長であるルルの祖父に呼ばれ、彼女の両親を探しに南米へ行ってくれと依頼されるが――!?

※インディオと白人の混血

そんな経路を選ぼうとは敵も思わないはずだと、メドウズは判断したにちがいない。

やっとトラックがむこう側に渡った。ヨースケとイージィは荷台にはいのぼり、息を荒くはずませてあおむけに横たわった。

「ヨースケ、きみはどうしてこの捜索隊に加わったんだい？」

イージィは、幌の間から見えるアンデスの山々を眺めながら日本語でたずねた。まる一昼夜デコボコ道を走ってきて、車のひどい揺れもたいして気にならなくなってしまっていた。

「おまえが心配だったから……って言えばよろこぶだろうが、残念ながらそうじゃねえ。もちろん、コイツをたんまりもらう契約を結んだからさ」

ヨースケがイージィの顔の前に親指と人さし指でマル印を作ってみせた。

「けど……」

ブルックリン・ブリッジの上でメドウズたちにむかって札束をつき返した心意気は何だったんだ——と、イージィは言いたかったのだが、アンデスの澄みきった陽光を気持ちよさそうにほほに受けて目を細めているヨースケの横顔を見ると、今さらそんなことにこだわって言い争いをすることがたまらなく馬鹿らしく思え、それきり口をつぐんでしまった。

こうして時間の流れさえ停まってしまったかのような大スケールの自然のふところにいだかれ、ふたりして並んでいると、心も子どもに返り、ずっと昔にもこんな風にしていたことがあったような錯覚にとらわれる。

「ついひと月前まで高校生活をしていたなんて、とても信じられない気がするよ」

イージィはため息まじりに言った。

「おれもだ。ニューヨークでの暮らしっていや、せちがらいばかりだったしな。それにくらべりゃ天国だ」

（なるほど、そうなのか——）

イージィは納得できるような気がした。ヨースケにとって、親友を助けることは金には代えられないことだが、彼は同時に金のありがたさを身にしみて知りつくしている。ブルックリンでのいさぎよい行動と今回の捜索を引き受けたこととは、けっして矛盾することではないのだ。

「おい、来てみろよ、イージィ」

荷台の奥にはっていったヨースケが、イタズラっぽくウインクしてささやきかけてきた。

「生意気娘もこうして眠ってりゃ、けっこうかわいいんだな」

そこにはルルがグッタリと横たわっていた。悪路続きのための車酔いと高山病とでかなりまいっている。それでも、両親の写真と唯一の手がかりであるスケッチの包みはシッカリにぎりしめたままだ。

ヨースケはニヤニヤしながらルルのTシャツのすそに手をのばした。

「な、何をするんだ、ヨースケ!?」

「決まってらあな。天国にゃ女はつきもんだぜ。へへへへ」

が、ヨースケの顔が突然こわばった。そのひたいのまん中に、にぶい光をはなつ黒々とした拳銃がつきつけられていたのだ！

「やっぱりね」

拳銃をかざしたルルが、冷ややかにヨースケを見つめて言った。

「な、なにがよ。おれはただ、おまえの具合を見てやろうと……」

「フンだ。メドウズがこの銃をあたしによこして言ったのよ。『これは敵や反政府ゲリラ用ではありませんよ』ってね。やっとその意味がわかったわ。こんどやったらぶっぱなすからね！」

ヨースケは口をへの字にまげて首をすくめた。

その街道はワンカイヨ、アヤクーチョといったかなり大きな町を経由していたが、イージィたちはメドウズに命じられて毛布を頭からスッポリかぶり、ジッと息を殺して通過した。また、鳥や獣のするどい鳴き声が深い渓谷にこだまするたびに、ゲリラの出現かととび起きることもしばしばだった。本当に気が休まるのは、山中に点在する村が近づき、写真で見たことのある階段状の畑が、切り立った斜面をずっと山の上までつづいているのどかな光景を目にしたときくらいのものだった。

そうやってじょじょに高まってくる緊張の中を、トラックは一路クスコをめざして疾走していった。

PART 2
アクセスTO マサチューセッツ

クスコ——

かつて新大陸アメリカに存在した3大文明、アステカ、マヤ、インカ。その中で、南米大陸を南北5000キロにわたって支配した強大な帝国がインカである。太陽神をあがめ、アンデスの高地に無数の壮大な建築と整備された都市を残した彼らは、16世紀なかば、内乱につけこんだ旧大陸からの侵略者コンキスタドールの徹底的な殺りくと略奪によって滅亡した。

その『太陽の帝国』の中心地こそが、このクスコであった。

イージィたちを乗せたトラックは、途中ゲリラの襲撃にこそ出っくわさなかったものの、道路の水没や地滑りのために再三足止めをくい、まる3日かかってようやくクスコに到着した。

宿をとるとすぐ、休息をとる間もなくメドウズの命令がとんだ。

「私はこれから現地のシークレット・エージェントと接触をとる。おまえたちはすぐに例の仕事にかかれ。たいして期待はしていないが、いいか、くれぐれもヘマだけはやらかすなよ」

ひとつまちがえれば谷底にまっ逆さまの悪路をずっと運転しつづけてきたというのに、メドウズはほとんど疲れた様子も見せない。彼が外出するのと前後して、イージィとヨースケもあたりに気をくばりながら出発した。

インカ時代の礎石の上にスペイン風の住居を建てたクスコの街並みは、リャマという家畜をつれたインディオが

うつむきかげんに歩いていたりするが、けっしてひなびた感じはしない。イージィたちが恐ろしい山あいの道を抜けてきたせいもあるだろうが、まるで古代へと突然タイムワープしてしまったような気分にさせるのだ。廃きょにでもなっているのなら、かえってそんな感覚に襲われはしなかっただろう。スペイン風の家々もすでに十分古びており、学者でもないイージィたちにはインカの帝都がそっくりそのまま息づいているように見えたのだ。

目的地はクスコ郊外の丘の上にあるサクサワマンの遺跡。巨石を積んだ三重の壁によって守られている砦の跡だ。

「この壁のむこうなら人目につかないだろう。ヨースケ、かついできたものをおろしてくれ」

イージィが、サミュエルズ教授から託されたラップトップ・タイプの小型コンピュータをセットしながら言った。

ヨースケが大型の金属バットのような鉄棒の端のボタンを押すと、先から3分の1ほどのところからパックリと割れ、ゆっくりとパラソル状に開きはじめた。ほどなく直径1メートルくらいのパラボラアンテナができあがった。

「そーか、こいつを運ぶためにあんな訓練をやらされたんだな。クソッ！」

「あんな訓練？」

「ああ、ブルックリン・ブリッジで麻酔弾をくらってからのことは、まだおまえには話してなかったな。おれはおまえのいたＦＣＰビルに連行され、しばらくそこに監禁されてたんだ。ところが、突然大金で再契約するともちかけられた。そしてアリゾナの高原に派遣されたんだ。そこでおれを待っていたのは、なんとラインバック財団私有のコマンド部隊だったんだ」

「ほ、ほんとか!?」

「ああ。その訓練に参加して、ジープやヘリの運転から銃器のあつかい方、戦闘やサバイバルのテクニックまで、ざっとひと通りの訓練を受けたんだ。が、妙なことにおれはいつも金属パイプをかつがされていた。おれの肝っ玉と運動神経をかわれたのかと思ってたのに、それがおまえのコンピュータのアンテナ運びのためだったなんて……ちぇっ、バカにしてやがるぜ」

しかし、これはイージィにとって大切な仕事であり、ルルの両親を探し出すにはどうしても必要なことなのだ。イージィは、テレグラム・サムのアクセスコードを打ちこみながらアンテナの角度を操作した。

「うーん……と、よし、アクセスしたぞ！」

アンテナを固定し、いよいよ通信を開始する。イージィの発信する電波は地球のはるか上空の通信衛星を中継してマサチューセッツのテレグラム・サムにとどけられる。サミュエルズ教授がサムの実地訓練のために用意した装置というのが、まさにこれなのだ。

『HOW ARE YOU, EASY?』

コンピュータが応答した。

イージィはすぐさま、前回の通信で入力しておいたデータについての回答を求めた。内容は、ルルの母親が描いたスケッチをもとにして失そう地点を割りだすことである。

バハマからのジェット機内で最初に試したときには、完全に失敗だった。スケッチをイメージスキャナーで送り、その画像をもとにデータバンクに照会したのである。遺跡の入口と内部の絵には、現在までに発見されている場所で該当するものはなかった。

それは当然予測していたことである。なぜなら、ルルの両親はともに考古学者であり、アンデス山中のどこかにあるといわれる、インカ最後の秘密の都『ビルカバンバ』を探す旅の途中で行方不明になったからだ。

イージィがもっとも期待をかけていたのが、ヤリのように天にむかってそびえたつ山を描いたスケッチだった。その山の位置が特定できれば、捜索の範囲は相当しぼりこめるはずだ。ところが、テレグラム・サムには、風景という概念が決定的に欠落していたのだ。データとして登録されている写真や絵を図柄として認識することはできるのだが、それが立体的な存在であることを知らない。応用がきかないのだ。

イージィは最初からやり直さなければならなかった。さんざん考えたあげく、まず、いちばん単純な形ですべてをふくんだ風景、つまり地球の姿を認識させることからはじめた。それから大陸の分布と形、具体的な地形へと学習をすすめさせた。これはなかなかうまくいったが、その成果を受けとる前にジェットはリマに到着し、あの困難な旅行がはじまってしまったのだ。

イージィは胸をワクワクさせてサムの回答を読んだ。が、それははかばかしいものではなかった。

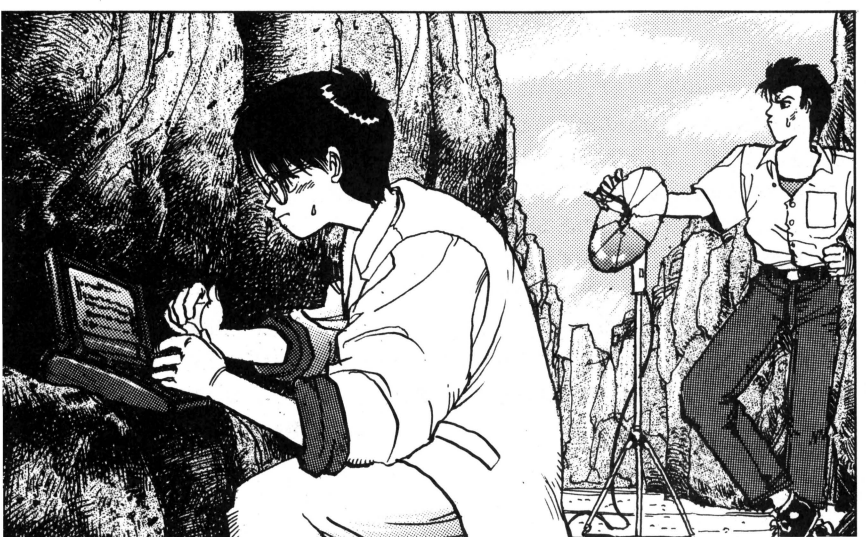
サムは、南米大陸の高山という高山を衛星写真をもとにグラフィック解析してみたらしい。しかし、衛星写真では特定できるほど精確な像を得ることはできなかったのだ。

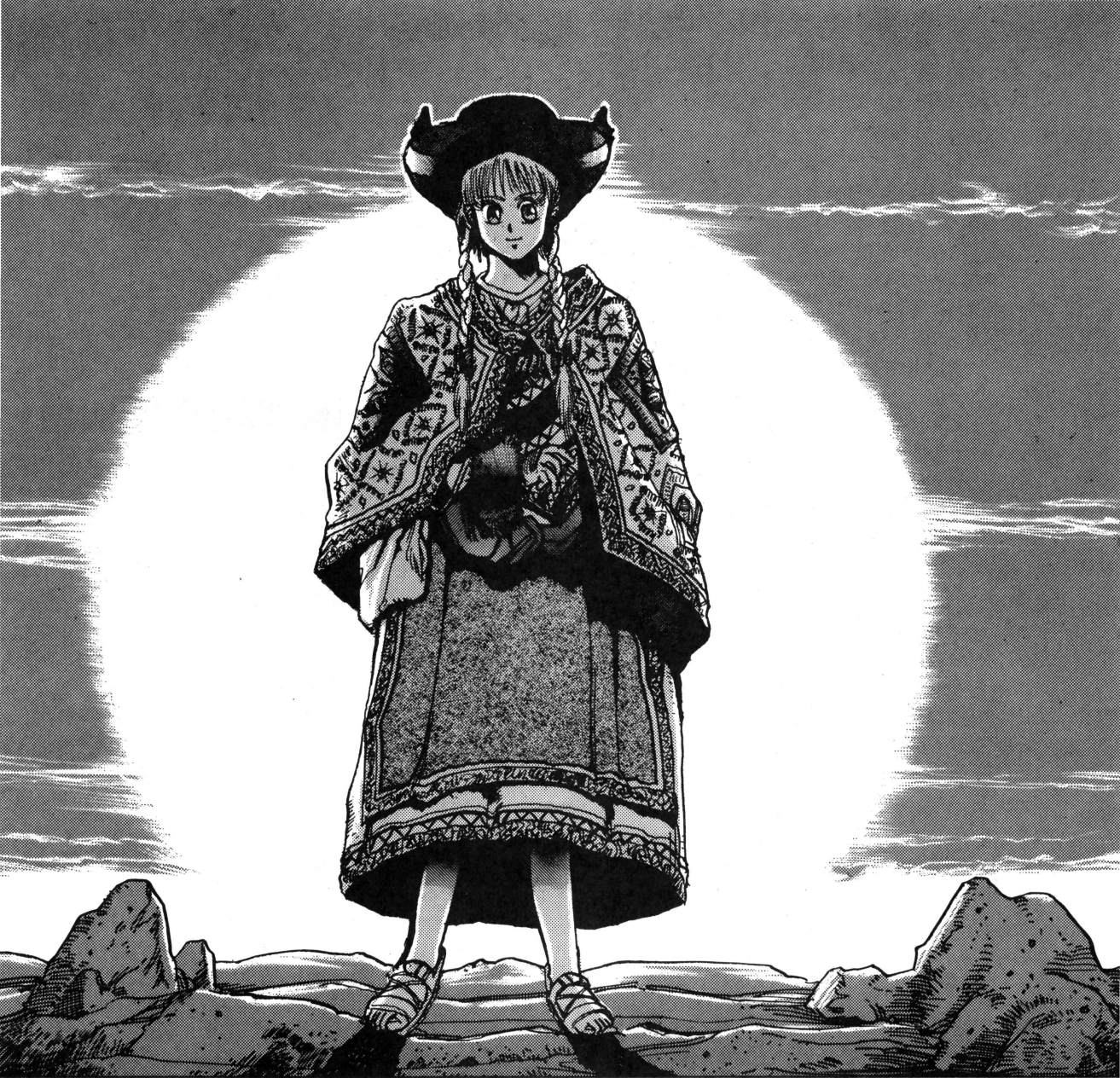
「メドウズの野郎の言うとおりだったな。やっぱしコンピュータなんて頼りになんねえぜ」

ヨースケが横からディスプレイをのぞきこみ、皮肉っぽく言った。

「そ、そんなことはあるもんか。ラフなスケッチだし、欧米や日本なんかの土地にくらべて、アンデスの山々の資料があまりにも少なすぎるのさ」

負けおしみにしか聞こえないとは知りつつ、イージィはふてくされた声でヨースケに言い返した。





PART 3

壮大なる落日の啓示（ヒント）

「まあ、せいぜいがんばりな。おれはちょっくら見物でもしてくらァ」

必死でコンピュータと格闘しているイージィをあざ笑うように言うと、ヨースケはどこかへ行ってしまった。

（あいつはいいよ、パラボラアンテナを運ぶだけでいいんだから。でもぼくは、ルルのためにもかならず決定的な手がかりを見つけなきゃ……）

イージィはサムに命じて南米の地理、考古学関係のデータをいろいろ呼び出し、目を皿のようにしてにらみつけた。データはまるで無尽蔵（むじんぞう）にわき出してくるかのようだ。しかし、どんな数字も図も、そこに一貫した基準を持たずに眺める者にはけっして意味を伝えてはくれない。イージィのあせりはつのるばかりだった。

「おーい、イージィ、来てみろよ」

遺跡のずっと上のほうからヨースケの呼び声が聞こえてきた。

「何だ？　今いそがしいんだ」

「まあそう言うな。イライラしたってダメなもんはしょうがねえぜ。いいからこっちに来てみなよ」

しかたなく、イージィはコンピュータをそのままほっぽり出して声のするほうへ登っていった。

夢中になっているうちに、だいぶ夕暮れが近づきつつあった。巨石の壁の影が長く地面にのびており、高原の空気はひんやりとしてきていた。

「ほら、見ろよ――」

イージィを引っぱり上げると、ヨースケが彼方（かなた）の山なみを指さして言った。

「あっ！」

イージィは思わず声をあげた。

その目に映ったのは、巨大な火の玉

のような太陽が今まさに燃え落ちていこうとする壮大な光景だった。イージィの知っている東京やニューヨークの夕焼けではこれほどの感動をあたえてくれはしない。スモッグのない澄みきった空気と、ほかには何ひとつとして光をはなつもののない場所だからこそ見られる純粋な落日なのだ。

「すげえな。まったく……」

ヨースケがつぶやいた。

「ああ」

「なんか、この世がこのまま終わってしまいそうだぜ」

ヨースケがめずらしく詩的な言い方をした。でも、それは大げさでもなんでもなかった。昼夜の寒暖の差がはげしい高地では、夜はそれこそこごえるような死の世界と化すのだ。

いや、自然の中では、本来これが本当の、ごくあたりまえの感覚なのかもしれない。文明に毒された都市では、むりやり闇を遠ざけ、きょうと明日を切れ目なくつないでいる。そうすることで、安心を得ているのだ。

では、このサクサワマンの遺跡を建造した者たちはどうだったのか？　愚かにも文明の勝利を信じたから滅亡したのか？　いや、彼らを滅ぼしたのは、さらに愚かしい文明を持ったヨーロッパ人だった。ここには少なくともおごり高ぶった文明はない。世界の終えんを毎日くり返しまのあたりにした者たちの感動と祈りがある。だからこそ、数百年も経た今日でもくちはてることのない遺跡を造りあげられたのだ。

（感動……そうだ、感動だ！　ルルの母親があの絵を描いたのも、目にしたものに感動したからなんだ!!）

イージィは、自分のどこがまちがっていたのかにやっと気がついた。

（ぼくは、あのスケッチから情報ばかりを読みとろうとしていた……）

そのときだった――

山の端に半分沈みかかった太陽の中に、ひとつの人影が現れた。インディオのかぶるつば広の帽子にたっぷりとした民族衣装のスカート。首にまいたスカーフがフワリとひるがえり、背後からの日光に透けてとりどりの美しい色彩を見せた。

「イージィーっ！」

シルエットになった少女が帽子をふって叫んだ。

「ルルじゃないかっ!?」

「どう、似合うでしょ？　あなたたちがあたしだけ宿に置いてけぼりにしたから、街で買い物しちゃったのよ」

ルルは得意げにポーズをとった。

「そ、そんなことより、ルル、今あのスケッチは持っているかい？」

イージィはせきこんでたずねた。

「まァ、あきれた。ちょっとくらいこのスタイルをほめてくれてもいいじゃない。スケッチね、ええ、持ってるわよ。だってこれはママの……」

ルルの手からスケッチの包みをもどかしげにひったくると、イージィは一目散にコンピュータのところへ駆けもどっていった。

その場にとり残されたヨースケとルルは、ポカンとあきれて顔を見合わせ、それからやっとイージィのあとを追った。

「おい、正気か？」

「だいじょうぶ、イージィ？」

ふたりは、キーボードをいそがしくたたきまくっているイージィの両わきからのぞきこみ、恐る恐るたずねた。

イージィは、ふたりのことばなど耳に入らないかのように、目を血走らせディスプレイに見入っていたが、いきなりとびあがって大声をあげた。

「やったよ、ルルの両親の失そう地点が推理できたんだ!!」

「な、なんだって――」

「ホントなの!?」

「ああ。ぼくはコンピュータに頼りすぎて失敗しちゃったのさ。いいかい、ルルのお母さんはどうして写真でなく、絵を描く気になったのか？　彼女に思わず紙をとりださせ、鉛筆を走らさせるようにしむけたのは、いったい何だったのか？――これはけっしてコンピュータにはわからない問題なんだ」

「そりゃそうだが……」

「彼女が感動したもの、それがこれらの絵の中心だ。それを――そのメッセージを読みとらなければいけなかったんだよ！」

イージィは感動のおももちで、一気にそうまくしたてた。

PART 1

お腹のすくトラブル

サクサワマンの遺跡でだいぶ時間をくってしまった3人は、コンピュータの機材をかかえて急いでクスコの街にもどってきた。

すでに日はとっぷりと暮れ、気温が急激に低下してきていた。空は氷のかけらを散りばめたような星で満ち、漆黒の闇にとざされている山々の稜線が月明かりにくまどられて、ナイフの刃のような冷たい輝きをはなっている。街灯の光だけが、かろうじてぬくもりを感じさせてくれる。

「ブルブル、はやく帰りましょ」

ルルが寒そうにふるえながら、宿屋のある小路のほうに曲がろうとした。

「ちょい待った。あんな安宿にもどったって、どうせロクなものは食えやしないぜ。もっとにぎやかな通りに出て、気のきいた料理とチチャ酒でもひっかけてあったまろう」

急にヨースケがそんなことを言いだし、イージィたちの腕をつかんでドンドン歩きはじめた。

「でも、遅くなるとまたメドウズがうるさいよ」

イージィはヨースケの顔を見た。

が、ことばとは裏腹に、ヨースケの表情は緊張していた。

現代的なガラス張りの店の前を通りかかったとき、ヨースケが日本語でささやいた。

「イージィ。ショーウインドウをのぞくふりをして、後ろを見てみろ」

「え？」

「スーツの男がいるだろ。あいつ、遺跡の下のあたりからずっとおれたちをつけてきやがったんだ。あの胸のふくらみはピストルにちがいねえ」

「なんだって!?」

「おれたちがカンづかれたんじゃねえ。ルルが買い物なんかして、街をあっちこっち派手に歩きまわってたのを見つかったんだ」
「ねェ、ねェ、なぁに？　あたしにもわかるように英語でしゃべってよ」
　ルルがほっぺたをふくらませた。
　ヨースケが小さく舌打ちした。
「チェッ。このアホ娘、ふんじばってでもおかなきゃ、そのうちおれたちの命取りになるぜ」
　が、『そのうち』どころじゃない。今この時があぶないのだ。ルルを連れて、不案内なクスコの街でどうやって逃げたらいいのか――？
「なあ、ルル、食事の前にもっと腹をすかせとこうって、イージィと相談してたんだ。つぎの角にいったら、思いっきり左の路地へ駆けこめ」
「えっ？」
「そら、スタートだっ！」
　ヨースケを先頭に、三人が走りだした。そのとたん、観光客のように装っていた男があわててあとを追った。
　イージィは、ルルが遅れないかと気になったのだが、なんと、スカートのすそをからげてグイグイ先にいくじゃないか!?　コンピュータとアンテナをかかえたイージィたちとの差がみるみる開いていく。
「わーい、あたしの勝ちよ。あたし、100メートル13秒フラットの記録持ってんだからねっ！」
　つきあたりの壁のところにたどり着いたルルが、ふり返ってうれしそうにピョンピョンとびはねた。
　が、そのときピストルの発射音がせまい路地に響きわたり、ルルの足元の石がくだけ散った。
「右だ、右に曲がれ！」
　ポケッとしているルルにむかって、ヨースケが叫んだ。
　が、あわててそっちに行きかけたルルが、だれか新しい敵につかまったらしく黄色い悲鳴をあげた。イージィたちが駆けつけてみると、ルルはインディオの格好をした男ともつれ合っていた。ピストルを持った男の手に、ルルが猛然とかみついている。それをふりほどこうとする男の頭からつば広の帽子がすべり落ちた。そこに現れたのっぺりとした顔は……。
「あ、あのマスク――例のインディアンだっ！」
　イージィが叫んだ。
「クソッ。イージィ、そっちはおまえにまかせたぞ！」
　そう言うなり、ヨースケはクルリと後ろにむき直り、あとを追ってきたほうの男にむかって突進していった。
　イージィは、とっさにコンピュータのバッグを頭の上にふりあげ、ルルを石畳にくみ敷こうとしている男にとびかかった。
　ガツッ――。
「ギャーッ！」
　男が頭をかかえてのたうちまわった。
　ヨースケのほうも、アンテナで突かれた腹をおさえて苦しんでいる男をさらに何度も殴りつけている。
「ヨースケ、行こう！」
「おうっ」
　ヨースケがいかにもサバサバしたという感じで威勢よく答えた。
　イージィはルルを助けおこし、文字通り漆黒の闇につつまれたクスコの街を夢中で駆けていった。

PART 5

脱出作戦は完璧？

「お嬢さま、その格好は……？」
宿屋の部屋の戸を開けると、メドウズが驚いて立ちあがった。
「おまえたち、今ごろまでどこをうろついていたんだ！」
いきなり怒鳴られて、ヨースケがムッとした表情で言った。
「うっせぇなァ。ちゃんと仕事をしてきたさ。ところが、このはねっかえり娘が例のインディアンを引っぱってきてくれたおかげで、もうすこしであぶねえとこだったぜ」
「あんたたちが、あたしをほったらかしにしたからじゃない！」
ルルがヨースケをにらんで言った。
メドウズは一瞬驚いて目をむいたが、すぐにいつもの冷静さをとりもどしてヨースケにたずねた。
「で、追っ手はまいたんだな？」
「ああ。だが、ほかにも仲間がいるだろう。ここが発見されるのも時間の問題だぜ。どうする？」
メドウズはそれには答えず、すぐにイージィのほうにむき直った。
「ラインバック博士夫妻の失そう地点はわかったのか？」
「だいたい……でも、50キロから100キロくらいの範囲はありますよ」
「そうか――」
そう言ったまま、しばらくジッと目をつむり何事か考えているようだったがおもむろに顔をあげて言った。
「私のほうは、はかばかしい収穫はなかった。奥さまのスケッチをあずかってクスコにもどった案内人は、それをアメリカに発送した直後に何者かによって殺されていた」
「じゃ、なにか、イージィの調べた線のほかには手がかりがねえんだな？」
ヨースケの問いに、メドウズは黙ってうなずいた。
「どうします？」
イージィが不安そうにたずねた。
メドウズは、ひと呼吸おいてからふたたびロを開いた。
探険隊の他のメンバーが全員そろうのは3日後だ。一時アレキパに退却するしかあるまい……」

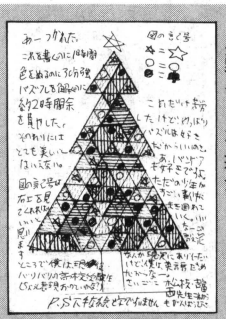
午前3時、メドウズがストップウォッチのような精確さでイージィたちを起こしにきた。新しく用意された夏用のアドベンチャースーツを着こんでコンピュータの機材を背負い、足音をしのばせてメドウズの部屋に行くと、もうルルも同じものに着がえてそこに来ていた。
メドウズの合図で廊下を進み、階段をてっぺんまで昇りきる。その外は物干し場だ。そこから小路のむかい側の家の屋根にむかって、目だたないようにピアノ線が張られている。精密なボールベアリングを組み合わせた器具をそこにひっかけてぶらさがると、音もなく、しかも一定の速度で移動できるのだ。
「まず私が行く。ルルさまとイージィを中に最後がヨースケだ」
メドウズが、感情というものをまったく感じさせない低い声で言った。ここまでの行動ではじめて発されたことばだ。
小路を渡ったあと、屋根づたいにどんどん移動していくのだが、その間もまったく会話はない。必要ないのだ。メドウズの準備がそれほどカンペキだったということだ。イージィたちは、ただ彼の言うがままに動きさえすればよかった。
近代的なビルの非常階段を昇り、教会のテラスをつたい、また路地の物干し場から物干し場へと渡る。インディアンたちがあの宿屋に目をつけていたとしても、いったんとり逃がせば追跡することの不可能な脱出経路だ。
最後に吹きさらしの階段をおり、はじめて広い通りに出た。
「予定時間を7秒オーバーか……」
メドウズが、ごついダイバーズウォッチをのぞきこんでつぶやいた。
突然、横手の小路からライトをつけない乗用車がスルスルと音もなく出てきて、目の前でピタリと停止した。
「よし、乗れ」
メドウズがあごで指示した。この車でラインバック財団のヘリが隠してある場所まで行くのだ。
が、イージィは、顔の見えないドライバーの手が、不自然にジャケットの合わせ目にさしこまれたのに気づいた。冷たい月光に何かキラリと光った。
「あぶないっ！」
イージィは、とっさにメドウズのぶ厚い胸を突きとばしていた。
同時に車の中がカッと一瞬目もくらむような光に満たされ、轟音とともにドアのガラスがくだけ散った。
「クソッ、待ち伏せか!?」
ヨースケが、さっきメドウズから渡された拳銃を抜いてとびだした。
それに反応するように、後部シートの下からべつの人影がヌッと首をもたげ、いきなり発砲してきた。
「わっ」
ヨースケの拳銃がはねとばされた。
「バカっ。ふせるんだ」
メドウズの怒声がとび、ほとんど同時にその拳銃が火を吹いた。その弾丸は、正確に後部座席の男のひたいをつらぬいた。
「私が引きつけておく。あの大木の陰まで走れ。そして、これでヘリをここへ呼ぶんだ！」
イージィは、空中に投げあげられた小型通信機を追うようにして駆けだした。手を負傷したヨースケとルルがそのあとを追う。
イージィたちを狙おうとするドライバーにむかって、メドウズが拳銃を連射して牽制する。大口径の弾丸を浴び、ガラスが盛大な音をたてて全部こなごなになった。それでも、ドライバーは首をすくめてかろうじて弾をよけ、車を発進させた。
メドウズは車道のまん中に出て、ゆっくりとエンジンに狙いをつけた。
が、逃げる車のトランクがバクッと開き、そこにひそんでいた男が黒い筒

をかつぎあげた。バズーカ砲——しかも、ミサイルランチャーだ！
（あんなもので狙われたらひとたまりもないっ！）
「イージィ、さっさとヘリを呼べ！」
ヨースケが怒鳴った。
イージィはあわてて通信機のアンテナをのばしかけた。
が、そのとき、バラバラバラと低いプロペラの回転音が聞こえた。と思うと、上空からメドウズと乗用車にむかって明々とサーチライトがあてられた。
はじかれたように頭上をふりあおいだイージィの目に映ったのは、通りいっぱいをふさぐように降下してくるヘリコプターだった——!?

つづく

バズーカから逃れられるのか？ ヘリは味方か？ 次号を待て!!

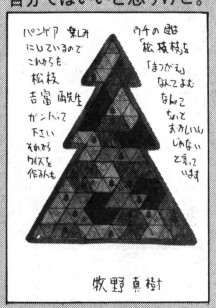
パンゲア FAN倶楽部



◀長野県　山岸正裕君

英語のお勉強も頑張るよーに。これからも応援してね。

そんなにオカシイですか？
自分ではいいと思うけど。



▶愛知県　牧野真樹さん

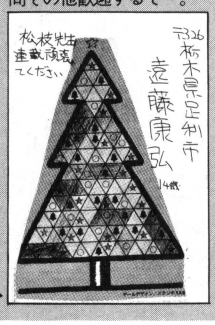
松枝蔵人のお茶の間

松枝です。いつもたくさんのあたたかいお便りありがとう。僕のお茶の間にこれからもどんどんお手紙ください。待ってます。

◀埼玉県　須田慶一君

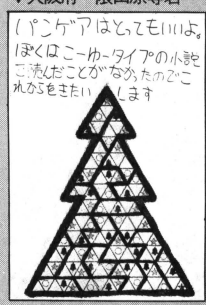
でも早いもので、もう４回を数えるんですね。

オーシ、頑張るぞ！　質問その他歓迎するぞ～。



栃木県　遠藤康弘君▶

▼大阪府　隈田原等君



オホメいただいて光栄です。新感覚でつづけていくよ。

めっせーじふろむ 松枝蔵人

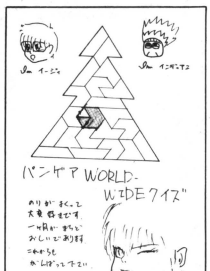
『パンゲア』も第四話になって、ようやくリズムというか呼吸みたいなものがわかりかけてきたところです。それにしてもなんて忙しいストーリーなんだろう！「ノンストップ・アドベンチャー」とキャッチフレーズをつけたのは私なんだけど、自分でもあれよあれよというめまぐるしさに驚いています。毎回書くことが多すぎて、これでも予定をオーバーぎみ。何回まで行くか、今のところ見当がつきません。気長につき合ってください。話は変わりますが、先日手塚治虫先生が亡くなられた……合掌。私の冒険物語のスピリットのルーツのひとつは、はっきり言って数々の手塚作品です。いいものを書かねば、と身のひきしまる思いです。

吉富昭仁の屋根裏工房

皆さん毎月イラストや励ましのお便りをたくさんありがとうございます。僕も松枝先生、㊍の編集さんに温く見守られて、遠い宮崎の空の下で頑張っています。これからもヨロシク！　ねっ。

福岡市　関省人君▶

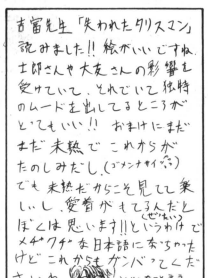
キミの絵は僕の昔の絵にソックリだ、と思いました。



どーもありがとう。これからもノリにノッて絵を描きます。

◀愛知県　中村勤君

▶広島市　『どろろんちょ』君



中３なんですか？　僕は高３です。なかなかキビシイお言葉ありがとー。がんばるからね！

◀福岡市　渡辺新太郎君

うわ、スゲー。社長スタイルのルルだ。イージィはコビを売ってんのかなぁ。下手じゃないヨ！

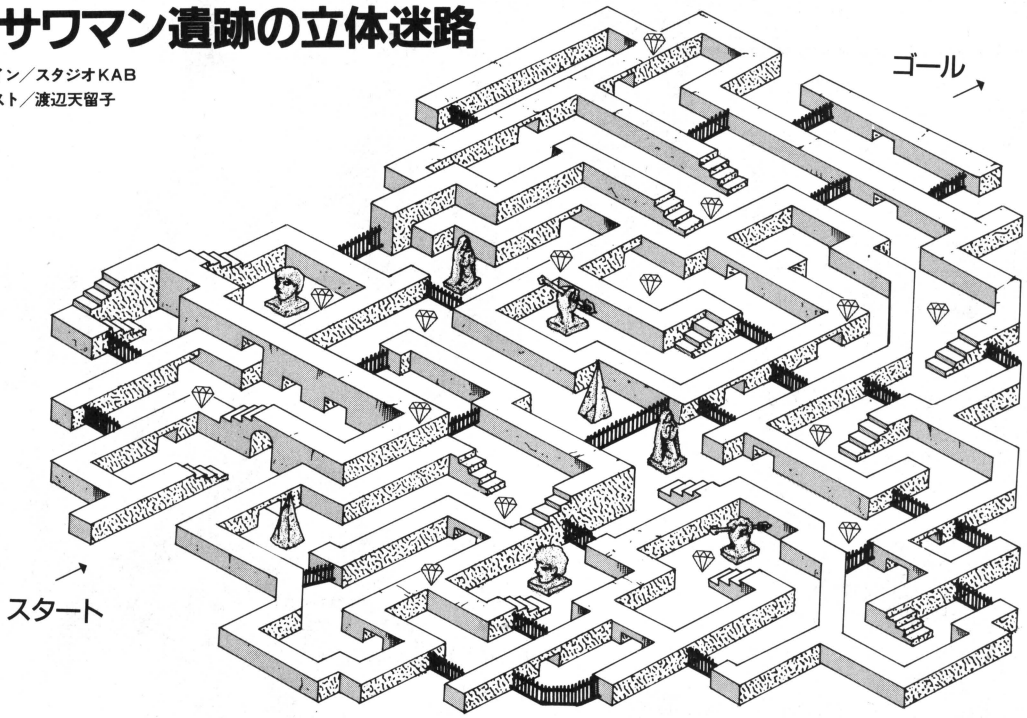
お便りまって～す

パンゲアＦＡＮ倶楽部各部屋にお便りアリガトウ。今月から、紹介させていただいたお便りのなかから抽選で、松枝・吉富両先生のサイン入り、パンゲア生イラストとパンゲアオリジナルテレカを各１名ずつにプレゼントしちゃうのだ。太っ腹だね。これからもドンドンお便りしてくれよな!!

第4回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

サクサワマン遺跡の立体迷路

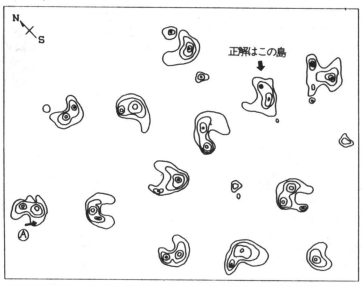
ゲームデザイン／スタジオKAB
クイズイラスト／渡辺天留子



毎回、クイズの解答をたくさんお寄せいただいてありがとう。前回の手応えはどうだったかな？　さて、今回はクスコ郊外のサクサワマン遺跡を舞台に立体迷路をつくってみたぞん！　ちょっとムズイかなぁ。ルールは簡単。スタート地点から最短距離でゴールにたどりつく間にいくつダイヤを拾えるか？　これが問題だ。その際立体通路上からの飛び降りは厳禁だぞ！　昇降は必ず階段をつかうこと。もうひとつ、各所に石像が配置されてるけど、同じ形の像から像へは地下でつながっているからそこを通り抜けできるからね。ただし同じ像同志だからね。さあ最短ルートはどれかな？　トライしてみてくれ。5枚のTシャツは誰の手に行くのか！　コンプPクイズ係宛てにドンドンハガキしてね！　その際このコーナーへのご意見、パンゲア本編の感想なんかも書いてくれると、とぉ～っても嬉しいからね。ヨロシクね！待ってるよん。

第3回バハマ諸島の島当てクイズ答え

これは方角、入江の形、山のコブの数などがポイントだったのだよ。キミはすぐに解けたかな？　さあ解答をチェクしてみよう！



チクリンの聖(セント)エルザリポート♥

ハーイ、チクリンで～す♡　松枝先生にお願いして、パンゲアの隅っこに場所をもらっちゃった！　えー、みんなもう聞いてくれたかな、アタシたちのカセットブック。すっごく好評で、お店によっては売切れ、なんてなっちゃってんのヨっ。応援してくれてありがとう♡

で、ニュースです！　みなさんの声援におこたえして、聖エルザのカセットブック第2弾発売が決まったのでーす！「こんな話をカセットにして」ってご意見がありましたら、「パンゲアＦＡＮ倶楽部内チクリンの聖エルザコーナー」までお手紙ください。待ってるかんネーっ！

角川アニメ

宇宙皇子（うつのみこ）

聞け天よ この熱き想い 降魔の剣に光を！

製作/角川春樹
原作/藤川桂介
（角川書店刊）
キャラクター
デザイン/いのまたむつみ
監督/吉田憲二
主題歌/「夢狩人」
唄/ダ・カーポ
（コロムビアレコード）
声の主演/古谷 徹・
山田栄子他
製作/角川書店
配給/東宝
協力/テレビ東京
（開局25周年記念企画）
角川春樹事務所

3月11日(土)より
東宝洋画系
全国ロードショー

同時上映
「ファイブスター物語（ストーリーズ）」
（原作・永野 護）

KADOKAWA BUNKO 40 THE 40TH ANNIVERSARY

宇宙皇子（うつのみこ）

原作 藤川桂介
画・いのまたむつみ

（天上編）
第1巻 はるかに遠き都よ
第2巻 明日香風よ挽歌を
第3巻 妖かしの道 地獄道
第4巻 西海道 隠び流し
第5巻 名もなき花々の散華
第6巻 一会に賭けた日々
第7巻 まほろばに熱き轍を
第8巻 愛しき太陽に死す
第9巻 さらば夢狩人たち
第10巻 愛、はてしなき飛翔
①460円 ②～⑩490円

（天上編）
第1巻 天界の異邦人
第2巻 戯女市の女
第3巻 天の補陀落恋渡海
第4巻 荒魂怨歌抄
第5巻 天界千年戦★陰之巻
第6巻 天界千年戦★陽之巻
第7巻 めぐり逢い、輪舞
第8巻 落葉帰根の詩
第9巻 さらば、いとしの客人（新刊）
第10巻 珍御子よ（新刊）
②④⑤⑥⑦各460円 ①③⑧各490円

カドカワ・カセット・ブック

うつのみこ
宇宙皇子2 明日香風よ挽歌を
収録時間(STEREO)
A面＝30分43秒 B面＝30分42秒
〔出演〕浪川大輔・潘恵子・阪脩・郷里大輔 他

カドカワ・カセット・ブック
宇宙皇子1 はるかに遠き都よ 好評発売中！

読者プレゼント・イラストコンテスト・感想文コンクール実施中。
詳細は文庫折り込みチラシをご覧ください。

古谷 徹の声による
宇宙皇子
テレフォンサービス
●期間／1月20日～3月18日
●豪華プレゼントつき
TEL.045-544-9999

自分を読む
角川文庫
角川書店〒102東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(3817)8521(営)振替東京3-195208

角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521(営)/振替東京3-195208

KADOKAWA BUNKO 40 THE 40TH ANNIVERSARY

スニーカー文庫
SNEAKER BUNKO

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。

新刊★話題作

湘南ドラゴン伝説Ⅳ 完結篇
新田正明
海に恋した少年のウルトラパワー炸裂！書下し学園伝奇青春小説完結篇。420円
既刊 湘南ドラゴン伝説Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ (Ⅰ)380円 (Ⅱ)(Ⅲ)420円

由麻くん、お楽しみはこれからだ
越沼初美
由麻のSHERRY HEART物語②
杉本由麻、17歳。純情可憐にしてアバンチュールに胸躍らせる乙女です。大好評のラブコメディ第2弾。380円
既刊 由麻くん、松葉くずしはまだ早い!! 380円

好評既刊

映画化 7月公開
ガンヘッド1 銀光の狂獣……会川 昇 460円
小説戦え！イクサー1(ワン) (上)(下) 阿乱 霊原案 平野俊弘 原作 会川昇 著 各340円

桃太郎伝説BUNNKO版 さくまあきら 原案 沙藤 樹 作 420円
双頭の虎 山嵐妖綺伝(やまあらしようきでん) 鳥海永行 420円
恋することのもどかしさ 島村洋子 380円

ロードス島戦記1・2 水野 良 (1)420円 (2)490円
黄金拍車①②③④ 異次元騎士カズマ 王領寺 静 (2)460円 (3)490円 (4)420円
チャレンジ・ネットワーク(RPGジャンクション①) 富田祐弘 460円

カドカワ・カセット・ブック
KADOKAWA CASSETTE BOOK

多彩なキャスティングで展開するドラマカセット

宇宙皇子(うつのみこ)2 明日香風よ挽歌を 藤川桂介
小角のもとで修行を続ける宇宙皇子は霊力を引き出しはじめた。
聖(セント)エルザクルセイダーズ 日記 ミホのGW(ゴールデンウィーク) 松枝蔵人
クルセイダーズのみんながパーティを…さてどうなりますやら♡
金田一耕助の冒険2 怪獣男爵 横溝正史
御存知、金田一耕助と等々力警部のコンビが怪物退治で大活躍。

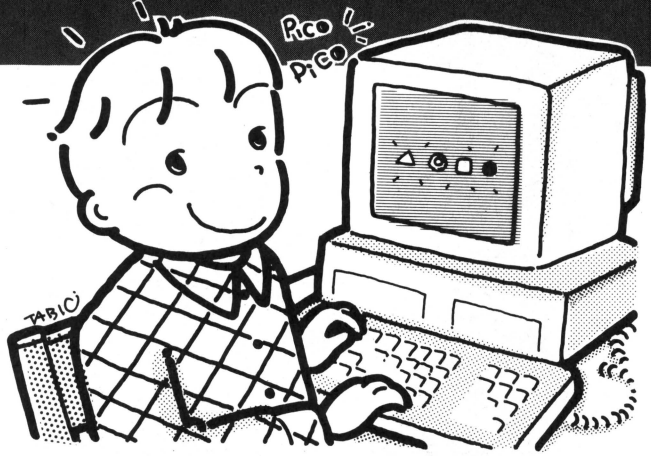
好評既刊

アルスラーン戦記 王都炎上 田中芳樹
未来放浪ガルディーン 大熱血 火浦 功
宇宙皇子1 はるかに遠き都よ 藤川桂介
私と寝て(A面) 別れて以後の妻(B面) 片岡義男
金田一耕助の冒険 悪魔の降誕祭(イヴ) 横溝正史

(STEREO) 定価各1600円

ボクたちパソコン通信坊

Networkers' Talk



コンプティークＢＢＳのユーザーのみなさん、今月のこのコーナーは必ず読んでください。大事なお知らせがたくさん書かれています。ＩＤを持っている人も再登録しなければなりません。そして、メニューが新しくなりました。もちろん、これまで通りに楽しくアクセスしてほしいけれども、コンプティーク編集部からのお願い、きちんと読んでね！

BOARD WATCHING

BBSからの大事なお知らせ!

まずは、170ページの規約を読んでほしい。コンプティークＢＢＳはこれまで、特に規約を設けずに運営してきましたが、会員数もそろそろ2000人に達しようという勢い。書きこみ数もどんどん増えて、これまでのようなスタイルで運営していくことが難しくなりつつあります。

そこで、４月８日より右のようにメニューを改編、再スタートすることになります。また会員たちがコンプティークＢＢＳにアクセスする際のルール（コンプティークＢＢＳ会員規約）を明確にしました。この規約は、ＢＢＳにアクセスする際に必ず守らなければならないものです。必ず読むようにしましょう。

さらに、規約を承認した上でコンプティークＢＢＳにアクセスしてもらうために、全ＩＤ取得者の再登録を行いたいと思います。ＢＢＳのスタート直後にオンラインサインアップでＩＤを取得した人の身元確認の意味もあります。また、電話代金に関するトラブルを防止するために、会員になるには、回線使用料を自己負担する人か、あるいは、保護者の同意（署名捺印）を得ることが必要となります。

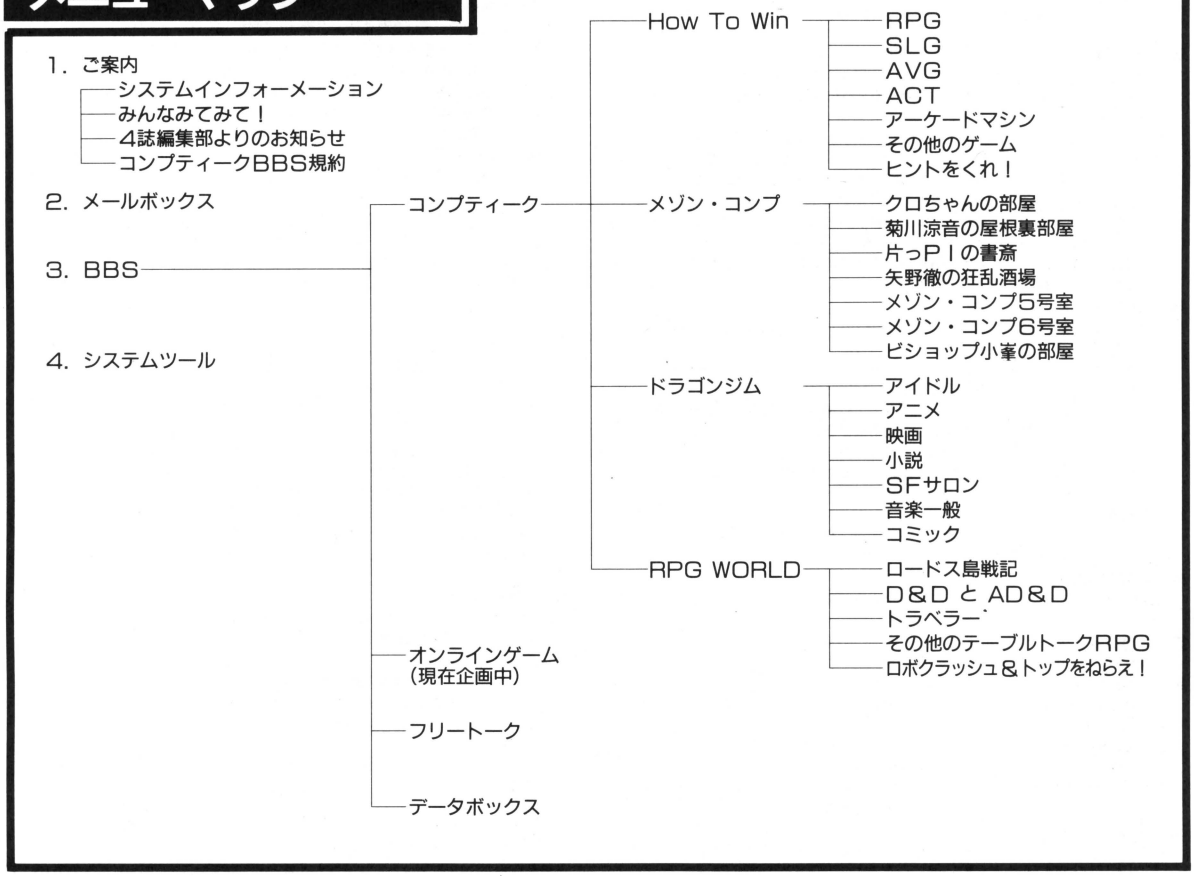
すでにＩＤを取得している人にはめんどうな作業ですが、コンプティークＢＢＳのスムーズな運営のためにご協力をお願いします。

申請書は必要事項をもれなく記入して、返信用の封筒を同封の上、コンプティーク編集部「ＢＢＳ　ＩＤ」係へ郵送してください。申請書に不備のあった場合はＩＤの発行ができない場合もありますので、注意してください。

すでにＩＤを持っている人は、申請書にＩＤ番号を記入し〝再申請〟に○を、初めてＩＤを申請する人は〝新規〟

 イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS メニューマップ



に○をつけてください。

なお、申請書が送られてきた時点で、規約を承諾されたものとみなします。また、規約はＢＢＳ内にも同様のものをＵＰしておきますので、不明点があったら確認するようにしてください。しめきりは5月8日です。しめきりまでに申請書が届かない場合は、ＩＤを削除させていただきます。あらかじめご了承ください。

さて、新メニューですが、システムの問題もあり、かなり大胆にシェイプアップしました。人気はありましたが、「福袋」「ゲームミュージック」「ＰＤＳ」のコーナーはあえて削除しました。著作権に関するトラブルが多いことに加え、回線を長時間占拠するユーザーがあとを絶たないことがその主な理由です。

そして、「How to Win」ボードは大幅にメニュー変更。これまでは、ゲームごとにボードを設けていましたが、新メニューでは、「ＲＰＧ」「ＳＬＧ」という具合いにジャンル別に分けてあります。

気になるのは、たとえば「ＲＰＧ」ボードに、『ソーサリアン』と『イース』の話題が同時に書きこまれたりして混乱すること。

これは、ヘッダー(＞ソーサリアン、とかっていうヤツね)を必ずつけるようにすれば解決するはずです。今後は、「How to Win」ボードに書きこむ時は、必ずゲーム名をヘッダーとしてつけるようにしましょう。

コンプ不動産(？)が運営し、好評を博しているマンスリーマンション「メゾン・コンプ」。5号室と6号室は、今後もユーザーのみなさんに貸し出します。もちろん、部屋代は無料のまま。今後も、従来通り希望者を募っていきますので、われこそはと思う人は、名乗りでてください。

「ドラゴンジム」「RPG WORLD」に関しては、変更なし。これまでとまったく同じ形で進行していきます。

オンラインゲームは、いまだ〝現在企画中〟です。スタートの時期が具体的に決まったら誌上、および、ボード上で告知します。それまでもうしばらくお待ちください。

アクセス番号は、これまでと同じ番号(03-221-9850)ですが、今後、ホストの移転も考えています。アクセス番号が変わる可能性もあります。あらかじめご了承ください。

※コンプティークＢＢＳの旧メニューは3月9日～3月26日までの期間、生きています。必要なデータはこの間にダウンロードしておいてください。3月27日～4月7日は、メニュー改編のためホストを閉鎖します。

コンプティークＢＢＳ会員規約

この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を利用する皆様に守っていただくことについて述べられたものです。

第１条（総則）

１　（規約の目的）　この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を円滑に運営し、利用する皆様によりよく利用して頂くためのものです。

２　（規約の範囲と変更）　コンプティークＢＢＳ上などにおいて、会員に対して随時発表される諸規定は、この規約の一部を構成するものとします。また、この規約は、会員の承諾を得ることなく変更することがあります。規約を変更する場合は、事前に会員へ通知するものとします。

３　（運営）　角川メディア・オフィスが所有する「コンプティークＢＢＳ」の運営は、コンプティークＢＢＳ事務局（以下事務局とする）が代行します。

４　（会員）　会員とは、この規約を承認のうえ規約の定めを守り、所定の手続きを経てＩＤを取得した個人のことです。

第２条（会員登録）

１　（会員登録の申込）　所定の申込書に虚偽のないよう記入し、事務局に提出することをもって申し込みとします。

２　（資格）　「コンプティークＢＢＳ」を利用するための回線使用料を自己負担できるか、もしくは保護者の同意を得ていなければいけません。

３　（申込の承諾）　提出された申込用紙をもとに事務局が審査し、必要事項に相違なき場合には、申込者を本ＢＢＳの利用権保有者とします。ただし、申し込みにおいて虚偽の届け出がある場合、過去に不正な利用により「コンプティークＢＢＳ」の利用を停止または失効されていることが判明した場合などには、会員登録の申込を承諾しないことがあります。

第３条（変更の届け出）

会員は、その氏名、住所、電話番号、その他申込書の記載事項に変更があった場合には、速やかに事務局に届けなければなりません。

第４条（権利の譲渡）

会員は、「コンプティークＢＢＳ」を利用する権利を譲渡または貸与することができません。

第５条（再登録）

会員は、事務局から再登録の要請があった場合には、これに応じなければなりません。

第６条（期間）

１　利用権の有効期間はＩＤ発行日より起算して１年とし、特に申請がない限り自動的に更新されます。

２　利用権取得後に虚偽の申請があったことが認められた場合、この規約に違反した場合には、無条件でそれ以降の利用権を認めません。

３　第２項の規定により利用権を失った場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が履行されるまで消滅しません。

第７条（解約）

１　コンプティークＢＢＳの利用権を放棄する場合、事務局に郵便通知によりその旨を通知していただきます。

２　前項の規定により利用権を喪失した場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が履行されるまで消滅しません。また、無断で放棄し、他人の不正使用によりなんらかの損害が発生した場合には、第14条を準用することとします。

第８条（失効）

会員に次の各項に該当する事由が認められたとき、事務局は会員に通知することなく会員の本システム利用を停止することができます。

１　本規約の各項のいずれかに反する行為
２　コンプティークＢＢＳのシステムの破壊、あるいは運営を妨げるような行為
３　パスワードを他の会員あるいは第三者に故意に公開する行為
４　利用権を他人に譲渡、貸出、売買する行為
５　他の会員あるいは第三者の所有する各権利を侵害する行為
６　公的秩序に反する行為、または反するおそれのある行為
７　公序良俗に反する行為、または反するおそれのある行為

第９条（ＩＤ・パスワード）

１　（性格）　ＩＤは会員個々に発行されるものであり、複数の所有は認めません。

２　（貸与）　発行されるＩＤは角川メディア・オフィス会員個々に利用権を認め貸与するものであり、利用権の喪失とともに返還しなければならない。

３　（パスワード）　パスワードは会員が自由に変更することが出来ますが、紛失・拒絶の場合は直ちに事務局へ届け出なければなりません。

４　（管理）　ＩＤおよびパスワードの管理は会員の責任とし、第三者による不正使用等について、角川メディア・オフィスならびに事務局は一切の責任を負わないものとします。

第10条（利用上の注意）

１　会員は常に調和を保ち、コンプティークＢＢＳの運営を妨げることなく、これに協力しなければなりません。

２　会員は、角川メディア・オフィスの業務遂行の不利益となるような行為をしてはいけません。

３　コンプティークＢＢＳ内において、会員総体の利益となることを目的として記載された会員独自の著作物は、その創作者に全ての著作権を有するものとします。会員は著作権法第27条および第28条に規定する権利をも含むすべての支分権を、無償にて角川メディア・オフィスが出版物等に複製の上、第３者に販売・頒布・公表することにつき承諾するものとします。

４　前項の規定は、その会員がコンプティークＢＢＳの利用権を喪失後においても有効です。

第11条（記載内容の削除）

コンプティークＢＢＳ内において、会員が記載したすべての記載内容は、会員に通知することなく削除されることがあります。

第12条（保守）

コンプティークＢＢＳ事務局はＢＢＳのシステムを安全・良好に運営するために、その運用を一時停止し保守点検を行ないます。これについては事前に通知することを原則としますが、緊急時には予告する事なく保守点検を行なうことが出来ます。

第13条（変更）

コンプティークＢＢＳは、会員の同意を得ることなくシステムの変更をすることが出来ます。

第14条（損害賠償）

１　角川メディア・オフィスならび事務局は、コンプティークＢＢＳ利用により派生する会員の損害すべてに対して一切の責任を負わないものとします。

２　会員が本システムを介して他の会員あるいは第三者に損害を与えた場合、会員は自己の責任と費用をもって解決し、角川メディア・オフィスに迷惑をかけないこととします。

第15条（合意管轄）

会員と事務局の間で訴訟の必要が生じた場合、事務局の管轄裁判所とします。

第16条（付記）

この規約は平成元年３月８日より施行します。

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS　ID申請書

再申請　新規

氏名	
住所	〒
職業	年齢
電話	
使用機種	
保護者氏名	㊞

ＩＤ

COMP

仮パスワード

●この申請用紙に必要事項を記入してください。「再申請」「新規」のどちらかに○をつけてください。もれのある場合は、IDが発行できないことがあります。

●破線で切り取り、封書で（60円切手を返信用封筒を必ず同封してください）、コンプティーク編集部「BBS ID」係へ郵送してください。ＩＤと仮のパスワードを発行して返送いたします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

NETWORK TOPICS 1

NTTの新サービスに注目

NTTがまた新しいサービスを始めた。まず、ひとつめは、短縮ダイヤルサービス。これは伝言ダイヤルやJRの座席予約などでおなじみのシステムで、プッシュホン利用時にあらかじめ4ケタの数字を登録することで、短縮ダイヤル（4ケタ）を使えるようになるというもの。ま、個人にはあまり関係ないかもしれないけれど……。

そしてネットワーカーにとってうれしいのは、電話代とパソコン通信などの料金を一括して回収する「情報料自動課金」サービスだ。これまでは、パソコン通信の利用料金はネットワークへ、電話料金はNTTへ、それぞれ別々に支払っていた。それをNTTがひとつにまとめて、パソコン通信などの料金を代理で徴収しようというもの。これで、月々パソコン通信に要した費用というのがすぐわかるようになる。便利だけどちょっと怖くもあるな、これって……。

情報料自動課金サービスは、パソコン通信、テレホンサービス、ボイスメールなどが対象になる予定。今後の動向に注目しよう。

新・ファズの大好き！BBS vol.8

まずはあいさつ代わりの自己紹介

「私は通称ファズ、正式にはFuzzBall。主にアクセスしているのは……」

とかなんとか。まー、読者の皆さんに今さら自己紹介するまでもないだろうが、中には、今月初めてこのコーナーを読んでくれてる方もいるかもしれない。そんな人が、この人どんな人間で、何でここに書いてるのか……なんて知りたくなったりするかもしれない。

こんな時どうするか。友だちに聞く。コンプティークのバックナンバーをあさってみる。しつこい人は編集部まで問い合わせるかもしれない（そこまで私に興味を持ってくれる人が万一いたら、それはそれは詳細なお手紙でも送ってあげよう！　と今ふと思ったりした）

でも、BBSで知り会った人の場合だったら、そんなめんどいことはしない。そう、まず「自己紹介」を読んでみる。

ここで得た情報というのは、意外と大きいですよ、ほんと。その文字の選び方、編集の仕方、間合いの取り方……。ひとつひとつが「イメージ」という不確かかつ重要なファクターとなって、けっこういつまでも忘れられないものとなる。

「あ、この人は真面目そうな人なんだな」

「この人って、ちょっと変わってる！」

「へー、あの人、ずいぶん落ち着いた感じの書き方するけど、なんだ、俺と同い年じゃん」

などなど、私もSIGOPを務めていたりするので、新しく参加してくれた人たちのプロフィールはチェックしている。

これまでいろんなプロフィールを見てきたけど、本当に千差万別。個性というのは行間ににじみでるというのは、当たっているかもしれない。簡潔に要点だけ書く人、丁寧に口語で書く人、絵だけの人、最初から最後までおちゃらけてる人。

ただひとつ、言えることは、プロフィールを見ようとして、登録されてなかった場合、たちどころによぎる暗雲と言いましょうか。疑念と言いましょうか。書いてあったより、もっと強烈に印象が残ってしまう場合があるのよね。

単に書き忘れていた場合だって、初心者で、まだ登録方法が分からなかっただけの場合だってある……、とは思い直しても不安は残るもんなんです。

これって、とてもバカらしいことかもしれない。最近、プロフィールを書いていない人をけっこう見かけるけど、どうして書かないんだろう、と考えてしまう。

こんにちわ！　ファズです
猫を2匹飼ってます。
よろしくぅ

たったこれだけでも書いてあれば、あなたについて知りたい、あなたの書きこみに興味を持ったという不特定多数の人たちが安堵するわけ。「ううん、私はあくまでもミステリアスな存在でいたいの」とかいう、なんらかの主張がある場合以外は書いた方がいいと思えるわけね。

フリーフォーマットのプロフィールの場合、これは押さえておきたいポイントなんてものはないと、わたしは思っている。

ただし、嘘は書かないこと。いつバレてしまうかわからないし、軽いジョークですませられる、罪のない嘘もあるけど、中にはジョークの通じない相手もいる。嘘を書いてしまって、オンライン集会に顔を出せなくなった人も知ってるし……。

と、いうわけで、プロフィール未登録の人に「プロフィール書いてみたら」という、お話でした。　（深沢美潮）

続・今さらとは思うが

パソコン通信入門講座

漢字コードあれこれ

コンピュータが日本語を表示するためにあるのが漢字コード。漢字は数が多すぎるので、ASCIIコードのような2進数7ケタのコードでは表現できない。そこで、2バイトを単位として1バイト文字（アルファベットなど）と2バイト文字（漢字やひらがな）との区切りに、KI／KOコードを送り、相手に文字を識別できるようにした。これがJISコードと呼ばれるものだ。（KIは、「これからは2つ1組で1文字」と相手に知らせる漢字イン。KOはその逆で漢字アウトの意味）

そして、この方式では効率が悪いので、さらに改良されてできたのが、MS-DOSに採用されたシフトJIS漢字コード（MS漢字コード）だ。漢字コードはシフトJISのほかに前述のJIS、NEC独自のNEC-JISなどがあるが、あまり一般的ではなく、現在は、ほとんどのBBSがシフトJISコードを採用している。

そして、漢字コードにかかわってくるのが、ボード上に書きこまれる文字の種類だ。パソコンにはいろいろな機種があり、中には漢字を扱えない（オプションなどを必要とする）機種もある。そうすると、ボード上は、漢字の書きこみとカナでの書きこみが混在してしまう。これはやはり見にくい。でも、しようがない、と言うのが今のところは大半だ。

でも、コンプティークBBSの場合は、原則として漢字での書きこみのみを認め、半角カナはペケとなっています。ユーザー諸君は気をつけるようにしましょう。

それから、機種によっては特定の文字（記号）を使えるものがある。これ

ビショップ小峯の部屋

今回は、先月に引き続き、教材についての話をしよう。ちょっと考えればわかると思うが、パソコン通信は、学習の手段として多くのメリットを持っている。まず、なんといっても双方向性が一番の利点だろう。ラジオやテレビ、ペーパーテキストなどでは、一方的な学習しかできない。わからないところがあっても、補足説明を聞くことが難しい。通信ならば、わからないところがあれば即座に問い合わせられる。また、リアルタイム性も大きな魅力だ。ある学校で出題された受験問題を、その日のうちにテキストとして使用することだってできる。受験術（いわゆる傾向と対策ってやつだ）を学ぶにはもってこいだ。また、いつでも好きなときにアクセスできるようにすれば、時間に拘束されることもない。これだけの利点があるのだから、きちんとしたシステムを作れば、これまでの学習手段よりも、はるかにすぐれたものができるはずだし、そういう学習機関ができてもおかしくないと思う。

しかし、これだけ特徴があるということは、それだけ売り込みが簡単だということでもある。悪質な連中は、そういうところに目をつける。売り文句はおおげさで、もっともらしいことを言ってるくせに、実際の設備やシステムは小さかったり、いいかげんだったりするケースはたくさんある。たとえば、よく見かけるペーパーテストによる通信教育。あのテストの採点を、学生アルバイトにやらせているところがあるのだ。「一流講師による添削指導」とか言っているが、一流の先生は模範解答（マニュアル）を作るだけで、あとはアルバイト学生がそのマニュアルどおりに○×をつけたり、コメントを書いたり……。効率はいいだろうが、これはあまりに不正直ではないだろうか。近い将来、パソコン通信による学習機関が登場すると思うけれど、「売り文句に乗せられて損をした」なんてことにならないよう、見る目を養っておこう。

は、他の機種では単なる豆腐（■）としてしか表示されない。ネット上の豆腐は食べることができないうえ、画面中が豆腐だらけになると、読む方もつらい。自分の使っている機種の特徴を把握して通信するようにしよう。

エスケープシーケンスも同じこと。パソコン通信で使われているのは、原則として文字だけ。でも、画面制御用のコードをホストに送ることにより、カーソルの位置を移動させて表示したり、文字に色をつけて表示したりすることができる。これがエスケープシーケンスと呼ばれているもの。

でも、これはPC-9800シリーズのみの機能。他機種でエスケープシーケンスで書かれた文字を読むと、変な文字列が表示されたりして読みにくいことこの上ない。

エスケープシーケンスによる書きこみの場合は、タイトルにでもそのむね書きこんでおいた方が良さそう。たったこれだけのことで混乱は防げるからね。

ターミナルモードで パソコン通信

最近、電話で「ターミナルモード」での通信について質問があった。ターミナルモードというのは、パソコン自身が持つ通信機能のこと。ちょっと説明しよう。

パソコン通信のもっともシンプルな形は、通信ソフトを使わずに、このターミナルモードで通信することだ。ベーシックを立ちあげて、特定のコマンドを入力し、パラメータを設定することによって、パソコン通信モードに入る。プロトコルをこまかく設定することはできるけれども、いまや当たり前になっているダウンロード、アップロードすらできない。ROMを余儀なくされるような機能しか持っていない。

これは「通信ソフト」ではなく、「通信モード」なんだから仕方ないと解釈すべきで、ターミナルモードのみで通信しようというのには問題がある。やはり、パソコン通信は、パソコン、モデム、通信ソフトの3つがそろって初めて実現するものと考えておこう。

NETWORK TOPICS 2

MNPモデムの正体を見た!?

モデムの新製品の広告に、
「MNPクラス4搭載」
などと元気よく書かれていることがよくある。ところで、MNPってなんだろう？

MNPは、Microcom Networking Protocolの略で、アメリカのモデムメーカーのマイクロコム社が1983年に提唱したエラー訂正プロトコルのこと。このプロトコルを内蔵したモデムをMNPモデムと呼んでいる。

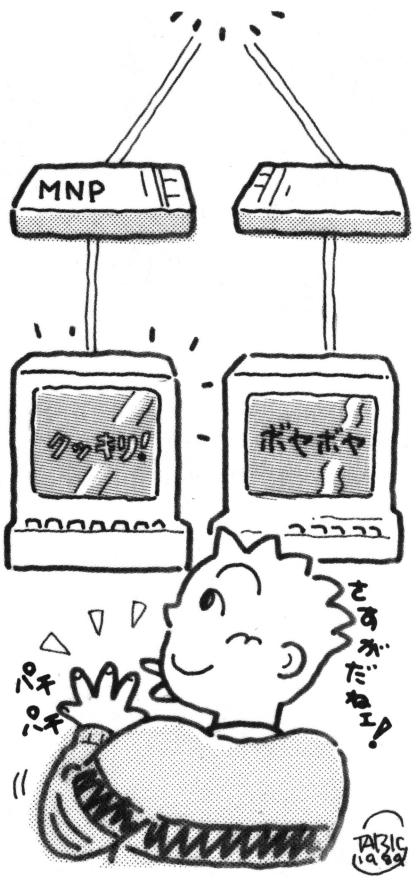
もちろん、エラー訂正機能をもったモデムはMNPだけではなく、日本では郵政省が提唱しているJUST-PC、アメリカではヘイズ社のLAPBモデムが有名なところ。

MNPプロトコルによる通信は、MNPを利用できるモデムの間でのみ行われ、パソコンとモデムとの間は無手順。相手がMNPプロトコルを持たないモデムの場合は、自動的にそれを認識し、相手に合わせて通信を行う。また、MNPモデムを使うために特定のソフトは必要なく、これまでの通信ソフトをそのまま使うことができる。

そして、もうひとつのメリットは、通信速度が通常のモデムよりも速くなること。モデムの通信速度が、これまでと同じ1200bpsや2400bpsでも、実際にやりとりされるデータ量が多くなるので、必然的にスピードもアップする。これは、通信制御に使用されているデータをやりとりせずに、こういったデータをモデム側で付加しているから。電話代の軽減につながるね。

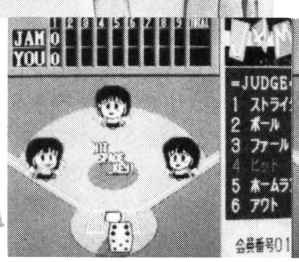
MNPには、クラス1～6まであり、数字が大きいほど、エラー訂正機能が高い。

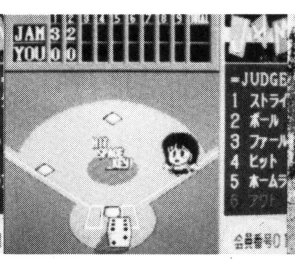
最近、このMNPをサポートするBBSが増えてきた。モデムの買い替えを考えている人は、「MNP」の3文字を必ずチェック！



VIRGIN CLUB

バージン倶楽部 Vol.1 今夜もゆきことコロコロ野球





通販のみ 新発売

即発送できます

2枚組 定価 1800円

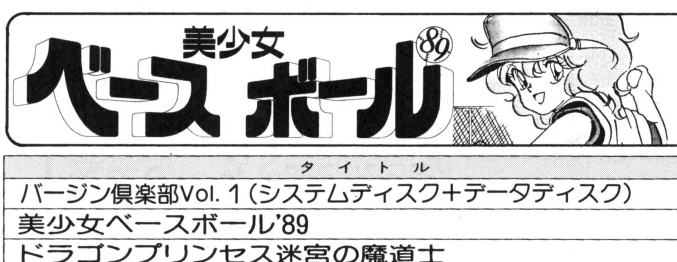
自信の最新作を驚異のプライス

キャピキャピGALと野球勝負！
作は簡単だが、勝つのはムズイ？
ちろん勝利者にはムフフ♡のグラフ
ックが待っている！　スピーディー
ゲーム処理!!　BGMも最高!!

PC-88SR以降5'2D2枚組
〈システムディスク+データディスク〉
定価1800円(送料込み

「バージン倶楽部」はシリーズ化
され、シミュレーション、シュー
ティング、ビリヤード等、さまざ
まなゲームがぞくぞく登場します

※「スカルタワー・スペシャル」は開発が遅れています（3月頃）。今しばらくお待ち下さいますようお願いいたしま



投げる！　打つ！　脱ぐ？　3人の美少女投手があなたと対戦！
これまでの野球ゲームにはない興奮・面白さ。負けるもんですか!!
PC-88SR以降5'2D2枚組3900円（送料込み）
パッケージ等は4800円シリーズ同様きれいで豪華です
3月上旬発売予定／通販のみ・予約受付開始

タイトル	価格(送料込)	発売日	発送・予約状況
バージン倶楽部Vol. 1（システムディスク+データディスク）	1800円	絶賛発売発送中	
美少女ベースボール'89	3900円	89年3月上旬	通販予約受付開始
ドラゴンプリンセス迷宮の魔道士	4800円	絶賛発売発送中	増刷・増焼完了
システィライアー　サリアの大冒険	4800円	新発売ヒット御礼	絶賛発売発送中

PASOKET

※当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製及び賃貸行為は、一切許可されておりません。違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
※画面の一部は開発中のものです。仕様は予告なく変更する場合があります。

〈申し込み方法〉
①欲しい商品名・機種を明記して、代金を無記名の定額小為替または現金書留で、下記までお申し込みください。
〒111 東京都台東区浅草郵便局私書箱108号
ユウユウ内　パソケット通販C係
②郵便振替でもお求めになれます。振替用紙裏の備考欄に、商品名・機種を明記して、下記までお振込みください。振替用紙は郵便局にあります。
●加入者名＝パソケット／口座番号＝東京7-369216

パソケット
〒111 東京都台東区元浅草3-20-8-
☎03-842-6462(直)

●募集●プログラマー
●募集●販売店・販売代理店

簡単なマシン語ができればOKです。高給優遇・あなたの自由な時間をお使いください。自宅制作可・秘密厳守・詳しくはTELにて。

当社のソフトをショップで購入したいとの、お客様の声が多くなっています。特約店にご加入（無料）いただくことで、他店にはない当社の製品を販売できます。お問い合わせは、☎03(835)835○

IN THE SPRING TIME♥

OTAKU CLUB

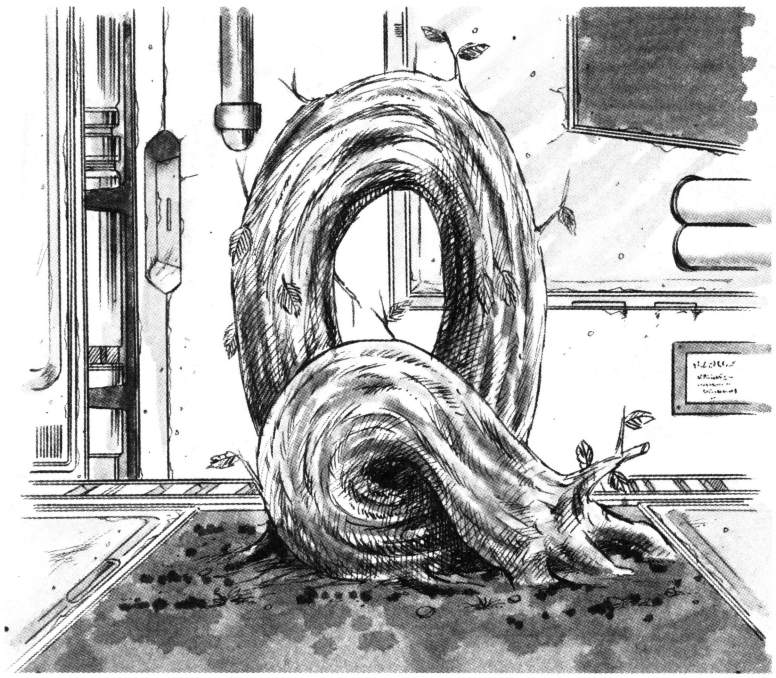
●甲谷　勝
●矢野　徹
●多摩　豊
●菊川涼音
●先江　進
●工藤雅之

Illustration
Hiraku Shinno

文：甲谷　勝（かぶとやまさる／ゲーム作家）

応募の要領!?

仲間内では楽につくれて解くのは大変、それでいておもしろいというのが理想のクイズといわれている。



去年の終わり「コンプでクイズの連載をしてみないか」ということで、編集の㊥氏がやって来た。ふつう連載をするとなると過去の作品など見ながら打ち合せをするものなので、こちらも資料を用意して待っていた。しかし彼は事務所のなかを見回し「うちの本にはぴったりとお見受けします。よろしくお願いします」と意味ありげな笑みをうかべ、資料も見ずに早々に帰ってしまった。

何がぴったりなのだろうと思ったが置いていった本誌を見れば一目瞭然。コンピュータゲームの雑誌というのは聞いていたが、アニメやアイドルの記事もけっこうフォローしているというところまでは知らなかった。そういえばうちの事務所、古くなったコンピュータはゴミのように並べてあるし、壁にはアイドルのポスターや戦闘機のカレンダーも貼ってある、おまけにアニメのビデオも積み上げられていた。これは私の苦手なマニアとまちがえられてしまったのではないのか！

私の場合は自作のアニメ（最近は主にＣＧ）を仲間内でこっそり上映するディレッタントのようなものと思っていただきたい。当然の結果として作品の批評など大好きなマニアは私にとって天敵的な存在、マニア嫌いのNo.１の理由である。

ちなみにこのマニアに関する誤解はいまだに解けていないらしく？　この原稿を書くという結果にいたっている。

担当者が置いていったコンプを読んでみて驚いたのは、わけのわからない言葉がつぎからつぎへと攻撃をしかけてくることであった。

いちおうゲーム関係の仕事もやっているし、10年ほど前まではアニメの雑誌も出していた。それなのにこのコーナーのタイトルの「オタク」すらわからないのであった。これにはお手上げで、事務所の女の子に聞かなければならなかった。その子（戦闘機のカレンダーを貼ったのはこいつだ）によると「あららこの本、私の知り合いがいっぱい書いているわ」ということで、私もそういう環境に置かれていたらしい。

わけのわからない言葉で驚いたといえばシールの仕事がある。圧倒的な強さを見せた「Ｂマン」ではないが、２～３位を競っていた「Ｈ王の伝説」のマンガのストーリーを書いたときの話である。マンガのお話づくりをするとはいえ、先行して制作されているシールの設定がすでに存在した。チョコを買ったことのある人は見ていると思うが、これはシールの裏に書いてあるキャラや武器の解説などを、まとめたものであると思ってもらえればまちがいない。これに基づいてストーリーをつくらなくてはならないのではあるが…「天界から超王神の啓示をうけた主人公は転生促進波を受け超界転生を行ない魔界現界のすべてを平定するために立上がった」などという設定やあらすじをワープロでうった紙をいきなり20ページ（セイント）も渡されてしまった。「聖闘士星矢」ぐらいは見たこともあったが、この時は２日ぐらい唖然としていた。それでもこの文章を10～20回読むうち、内容がフルヘッヘンドしてきたので、「読書百遍という格言は正しいな」などと、みょうに感心してしまった。

こうした苦労も、シール・ブームの影響で売行きが伸びないアメリカチョコレート業界から圧力がかかり、豪華景品（ホログラフィーシールなど）を抑えられてしまい、ついにはマンガも打ちきりになってしまった。こんなところにもジャパンパッシングの影響がでるとは思ってもみなかった。

ちなみに印刷会社の人の話によると10年に１度はシールのブームがやって

来るのだそうで、前回はスーパーカー、そのまた前はアトムや８マンだったような気がする。もっと前は生まれてなかったから知らないが、きっと戦争でそれどころではなかっただろうと思う。

とにかくあと９年ぐらいすると新たなブームがくるらしいから気の利く人は何か考えておくと良いかもしれない。

というようにおもしろそうな仕事には何でも首を突っこんでしまうという無節操な態度で臨んでいるが、メインの本業（なんだそれは）はクイズ作家ということになっている。いまでこそクイズの雑誌が何種類も出ているので、そういう職業もあるのだと理解してもらえるけれど、５年も前なら「ＴＶのクイズ番組に出るんですか？」などと言われたくらいであった。

お国の方でも職業としてクイズ作家というのは認めてはいないようで、税金の申告のときに送られてくる用紙には、作家用とか文筆家用とかになっている。イラストレーターの友人には、漫画家用や美術家用というのが送られてくるそうだ。

この仕事を始めたころはふつうの申告用紙というのが送られてきていたから、最近はいちおう何かの作家だと認めてはくれているらしい。どういった基準で区別しているかはわからないが作家用や美術家用が送られてくると偉くなったような気がするところが情けない。

一説によれば、自由業の場合これによって職業が国に認められるそうで、それまでは「自称」の２文字が付いてしまうらしい。３面記事でおなじみの「自称――」ということになるというのである。罪を犯しておいて何を言っているんだという気もするが、世間の目としては自称がつくと詐欺罪まで上乗せして見てしまう。

クイズ作家は何をするかというと、半分が情報の収集、のこりの半分が机に向かっての実際の制作である。情報の収集といっても雑誌に掲載する内容なら、ＴＶや映画を見るだの、雑誌や新聞を読むぐらいのもので、だれでもやっているようなことで済む。単行本や博覧会など特定のテーマについて制作する場合は図書館などで資料を調べる。そういう意味では気分転換にもなるので、テーマのある企画物の方が気合いが入る。そのかわりスケジュールによっては１日に何冊というノルマで本を読むことにもなりかねない。

アイデアのほうは基本パターンのアレンジや組合せによって対処することが多い。それに新パターンをときどき追加していく。新しいパターンというのは解く側にもルールを理解してもらわなければならないので、なかなか定着しない。ときどきつくっては改良していくのが良いようである。

仲間内では楽につくれて解くのは大変、それでいておもしろいというのが理想のクイズといわれている。つくるのが大変で解くのは簡単というのはつらいものがある。これには確認作業も含まれるので、順列組合せをすべてチェックしなければいけない問題も効率が良いとはいえない。つくる側も横着をしたいので、楽な同じような傾向の問題をつくりたいが、あまり続けていると手抜きと思われてしまう。

またちょっと良く出来たパターンのものはすぐにパクられる。ＰＺ誌用に新パターンの問題をつくると、つぎの号のＰＨ誌に同様の問題が載っていたなんてこともありました。もっとも担当の人が「こんなのをつくってください」といって持ってきたこともあったけど。

このパターンでいちばん気持ち良いのは、過去に自分のつくった問題（単行本なんかだともっと良い）を持った編集者があらわれて「こういう問題をつくっていただけると…」と資料本を出したとき。「ああ、これは前に出したやつで」などと言いながら本の奥付けを開いてしまう。作者を調べずにやって来た編集者は何人も実在する。

ゲームもそうだけれど、こういう基本アイデアの部分や操作の方法などの権利が認められれば大変なことになるにちがいない。人気ゲームでパターンはいっしょなんていう物はザラにあるものね。クイズでもクロスワードパズルなんかはその代表選手、これが最初につくられたのは60年ぐらい前だから、その人はとっくにビルぐらいは持っているにちがいない。

クイズと言ってかかせないのは賞品、せっかくだから「雑誌のクイズに当選する秘訣」というのを書いてしまおう。ほとんどの雑誌の場合、公平に見えるように抽選する。そのためつぎのようなことに気をつけよう。

★大きな賞品が当ってしまったら、その本には当分のあいだ応募しない。当選者の発表や賞品の発送などで住所や名前を覚えられてしまうので、しばらくは当ててくれない。

★大量のはがきを送り続けない。前のやつと関係するけど、名前を覚えられてしまう。とくにワープロやプリントゴッコなんかで大量に送りこんでくるやつ、こういうのは選ぶ方でも当てたくないでしょう。あと住所ぐらいは見るので、家族の名前を使っても枚数が増えると見破られてしまう。

★応募者は地方の方が有利。「全国の読者から選んでいますよ」という公正な感じをつくるため、選挙のように１票の重みの格差が出る。実際には選挙などの比ではない。これはというときには親戚の住所などを利用するとよい。

★不定期のプレゼント、さらに応募期間の短いクイズは穴場。意外と気づかない読者が多く、票数割れで全員当選などということも起きる。

以上のことを参考にして、きれいなイラストなど書いてあると多少当選率がアップすることもある。あと広告などで豪華賞品（自動車や海外旅行）の当るものはシビアに抽選するので大量応募も有効。

手間ひまの問題もあるけど、まめに応募していれば郵便代の２倍以上の率で賞品が当ると言われているので、どんどん応募してくださいね。応募が多いと連載がながく続くので……。

矢野 徹の 狂乱酒場

第6夜 正義短絡型人間

大行陛下

昭和の天皇陛下が、ついにおかくれになった。日本陸軍善通寺騎兵連隊に入隊し、軍曹で将校適任証を受けた2年1カ月にわたる激しい日々を誇りとするぼくにとっては、長い戦後がやっと終わった感じだ。

でも、それほど誇りにできない政治家ばかりになった時代に亡くなられたことを、大行陛下は悲しんでおられるにちがいない。

大物政治家が、つぎつぎと逮捕されそうな雰囲気のなかでのお別れが悲しい。

新しいキリストさま!?

何だかあやしげな宗教関係の出版元から印刷物が来た。

その組織がいうところの世界大師、西洋一般でいうキリストさまは1977年7月以来ロンドンに住んでおられ、78年3月からはパキスタン・インド人地区のスポークスマンとして知られている……などのことが書いてある。そこで出版した本の申込書も同封してある。

そういう商売が成り立つのは、おそれおおいありがたいことでと、受けとめる人が多いからだろうか？

その新しいキリストさまは西暦1922年生まれだそうだから、いまは新西暦67年のはずだが、同封されている印刷物の日付は、ひとつが1988年、もうひとつは昭和63年となっていた。

宗教とか信仰には、論理などなくてもいいのだろうか。

事故

山陽新幹線がパンタグラフの事故で何時間近くも不通になった。

山陽が弱いと聞いてはいたが、それは砂と骨剤の関係から、コンクリートだけのことと聞いていた。こうなると、上下ともに弱いことになる。上と下の因果関係はないのだろうか？

大事故が起こらなければいいが、何となく恐ろしい。

ボーイング社製の旅客機の製造がいい加減になっているようだが、そういった時間の経過による気のゆるみが新幹線には、絶対ないのだろうか？

勝新太郎の息子が初めての映画出演で真剣を使い、からみの相手を殺したことが大騒ぎになっている。

小道具の係がなぜ、素人に近い青年に真剣を持たせたのかが、不思議だ。何か深い理由とか謎でもあるのだろうか？

最近、有名人の子どもが事件を起こすニュースが多いようだ。そして、その親のほうがたいてい横柄な感じの人が多い。

そういったことが、子どもの心理状態に関係しないはずがないのだが。

観客が卑屈になってきたのかと思うほど、傲慢な芸人もいる。

自我の再生

先日訳し終わったフレデリック・ポールの「ヒーチー年代記」のテーマのひとつは、死後の存在、自我の復活だが、それを可能にする方法がコンピュータ・メモリと同じだ。

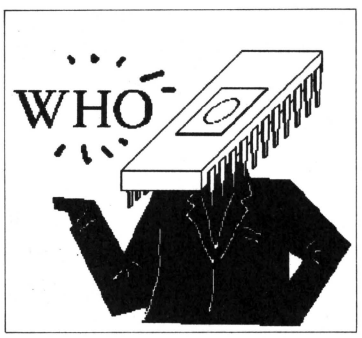
死者の記憶と知識のすべてをコンピュータのメモリ材料に移す。だから、死後に再生したその人は、知識の獲得スピードが増えるし、同時に多くのところに存在することができる。立体映像を使って、生きている人たちと会話することもできる。

ハードディスクを使って、多くのメモリを蓄えることに慣れてくると、こういったことが天文学的に増えていった先には、死後における自我の再生といったことができるのかも知れないなあ、と思うようになった。

おもしろいのは人間の死後、コンピュータ的存在に2種類あり、ひとつは本物の人間の知識を写し取ったもの、もうひとつは記録や資料だけで合成された存在だ。

この小説のなかでは、後者のそれがアルバート・アインシュタインになっている。

実際問題として、脳のなかから知識が移せるものなら、馬鹿も賢くなれるだろう。そうなってくれたら、MS-



DOS、640Kのメモリ制限に苦労しなくてもいいようになるんだが。

もうひとつ、この小説にサトリという言葉が出てくることからの連想だが、悟りとは、知識の吸収を、その途中の段階で、生とはこんなものかと諦観達観して、知識の吸収をそこで終わることのような気がする。

だが、メモリの量が巨大になって、いくらでも吸収できるようになったとき、悟りという境地は遠のくのではないか？

言論の自由

ぼくのボードをつくってもらっているコンプティーク・ネットにも、悪質この上ない犯人がＩＤとパスワードを盗んで侵入し、親書の秘密が盗まれるという事件がとうとう起こった。

事件そのものは簡単明瞭な犯罪であり、その犯人には、どこにも同情できる余地などない。

コンプティーク・ネットが後発なのに評判がいいのが邪魔になるからか、どこかの組織が何かの目的で、そいつに頼んだ犯罪なのかもしれない。

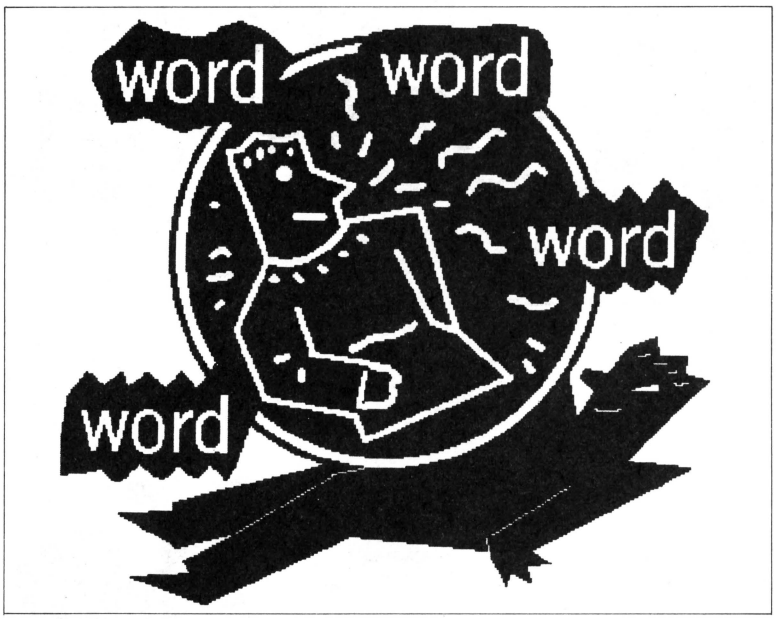
ところが、その事件そのものよりも、気になることがある。

親書の秘密、言論の自由を犯すといったことは、法律ではっきり犯罪だと決まっていることだが、そんなことより、「言論の自由などあるものか、密室だろうと人の悪口をいうほうが悪いんだ」という考えを持っている人が、若い世代のあいだに、ある程度の比率で現れているらしいことだ。

いっておくが、名誉毀損にあたらない限り、悪口をいうのはかまわない。そこから出発して議論していくことから、民主社会は発展する。

中国の昔、竹林の七賢の月旦の評だとするなら、それは紳士の遊びだともいえる。

これは、ちかごろのＮＴＴとリクルートの事件などから、法律などあっても何の役にも立たないんだというような無力感が、若い人々のあいだに増えてきたことの現われかもしれない。



それに、これはその方面に詳しい知人の意見だが、漫画や劇画に、そんな考え方を安直に描くものが多くなっていて、それに影響される若者が増えてきたということかもしれない。

言論の自由を守ることの大切さがまったくわかっていない若者が育ってきているようだ。兵隊に行くのはこわくないという連中までもいる。

戦後の民主教育は何だったのだ？

こういった考え方が、ちかごろの悪徳政治家の影響だとすると、かれらは万死に値する。

黒柳徹子がカンボジアの大虐殺のあとを歩くドキュメント番組をテレビで見た。

ポルポト政府とその一党が犯した、世にも不思議なというしかない大量虐殺。文明というものをまったく否定し、紙幣までもなしにし、さほど多くない人口のなかで三百万人を殺した原因は何だったのだ？

かつてのカンボジア国内での貧富や教育程度のあまりにも大きな格差。それから生じたひがみ。それが引き金になったのではないのか。

日本で、そういった大量虐殺が起こらない保証はない。

いまの政治家や汚職官吏や天下り元官吏を皆殺しにしたいほど怒りに燃えている人々は多いはずだ。

こんどのコンプティーク・ネット・ハッキング犯人のような、言論の自由が大切なことがわからない正義短絡型人間、すぐひがみやすい連中が、そういった狂気の事件を起こす原因になりそうな気がする。

ソフトの互換性

ワープロ・ソフトで互換性のないものが未だにあるのに驚いていたら、お絵描きソフトはほとんどのものに互換性がないのを知って、また驚いた。

そのちがいは、Ｈソフトの絵をお絵描きソフトに移そうとして知ったのだから、世の中、何でも役に立つものだ。

魔女大好き

富士見文庫「グラマリエの魔法家族」がおもしろい。主人公のおともがロボットなのだが、そいつの頭脳を入れ替えると、体は何にでもなれるらしい。今回は馬になっての旅が始まるのだ。

かれらが着陸した惑星は、中世のヨーロッパみたいで、そのうえ本当の魔法使いやエルフやドワーフたちがいる世界なのだ。

魔女大好き、魔女でなくても魅力的な女性大好きなぼく向きの読み物であり、訳した人も魅力的な女性だ。

文：多摩　豊（たまゆたか／ゲームプレゼンテイター）

Inside The Games
あなたの知らない世界
ACT.7 働きすぎる日本人

はたからみると、自由業というのは毎日遊んでるように映るかもしれない。たしかに、定時出勤しなけりゃならないわけじゃないから、会社勤めの人よりは楽な部分もある。だけど、実は自由業には「お休み」がないのである。こう言うと信じてもらえないかもしれないけれど、実際この業界で土曜日や日曜日に仕事をしない人というのはかなり少ない。金曜に原稿の催促を受けて、月曜までに仕上げるなんて話はよくある（ちなみにこの原稿も日曜日に書かれることが多い）。その上、僕らの商売ではゲームをするのも仕事のうちということになっている。これがまだゲームだけならいいのだけれど、映画を見るのも小説を読むのも仕事気分となるともういけない。下手をすると「起きてる間は全部仕事」なんて馬鹿なことにもなりかねない。で、この精神衛生上非常に良くない状態を脱出するために、大きな「お休み」を取るわけである。とはいえ、欧米社会では当り前の長期休暇も、日本ではまだまだ一般的じゃない。これを実行するにはそれなりの苦労というものがある。

立案

休みを取るためにもっともだいじなこと、それは「休むんだ！」という鋼鉄よりも堅い意志を持つことである。「休みたいな」とか「休めればいいな」なんて気分だと、まずまちがいなく突っ込みの仕事（予定外で入ってくる緊急の仕事）かスケジュールの遅れなどに邪魔されて「休み」をとれなくなる。一旦決心を決めたら、たとえ仕事のスケジュールが遅れようがなんだろうが、絶対に実行する心意気でなければならない。

さて、このためにいちばん良いのが、「休み」を重大なイベントに仕立て上げてしまうことである。たとえば、その「休み」の間にかなり巨額の出費をする計画を立て、その申しこみをしてしまうとか、大勢の人間を巻きこんだ計画を立てて自分が抜けられないようにしてしまうとか、とにかく事前になってキャンセルできないようなお膳立てをするのである。こうなると、そう簡単な理由ではスケジュールの変更ができなくなってしまう。海外旅行とかグループツアーとかやり方はいろいろあるけど、要は自分を追い詰めること。そうでないと、仕事の圧力に負けてしまうことにもなりかねない。

こういった要素を考えながら、まず休みを取る計画を立案する。これを早い場合は１年前、遅くとも半年ぐらい前には済ませなければならない。

下準備

決心を固めたら、つぎは資金の準備である。先ほども書いたように、ここでかかってくる金額が大きければ大きいほど、休まなければならないという動機づけも大きくなってくる。とはいえ、必要な額があまりに大きいと、休み自体に疑問を持ったりする場合もあるので要注意。適度な額ですむようにしなければならない。

この資金の準備に対する気合いの入れ方は、目標によって決ってくる。

たとえば僕の場合は、「休み」を取る理由としてスーパーボール（アメリカンフットボールの王者決定戦）を見に行くことにしている。これは年に１試合しか行なわれないもので、もちろん場所はアメリカ。なにしろ、アメリカ人の半分がテレビ中継を見るという

ぐらいの大イベントだから、力の入れ方も変わってくる。これと同じように、ＳＦ好きにとってはワールドコン（世界ＳＦ大会）、ゲームファンならゲームコンベンションなどは格好の理由づけとなる。

この程度の旅行だと、だいたい出費は数十万円ということになるわけだけれど、これをこつこつ毎月積み立てたりするのはなかなか難しい。それよりも手っとり早いのは、目標の日程近くに入ってくる大きめの収入を、全額そのための資金にしてしまうことである。場合によっては、最初から「休み」資金にするつもりで仕事をひとつ受けたりすることもある。こういうことをすると当然オーバーワークになるわけだけれど、その苦労がたとえばスーパーボールのためと思えばがんばりもきく。

ここで忘れてはならないのが、「休み」の間は収入がなくなるということ。１週間なり10日なりの休みを取れば、当然その間は収入もない。だからその分の稼ぎも事前に上げておかないと、「休み」が終わったとたんにご飯が食べられないなんてことにもなりかねないのである。「休み」資金プラスその間の収入の補塡（ほてん）。これはけっこうたいへんな話である。

計画

決心がつき、資金がたまったら（またはメドがついたら）、いよいよ休みの具体的な計画を立てる。ここで重要なポイントとなるのは、まわりにあまり大きな迷惑をかけないですむときを選ぶということである。いくら「休むのは個人の自由」と言っても、たとえば雑誌の締め切りが集中する時期（年末進行のときなど）や、すでに受けている仕事の納期寸前に休むというのは許されるはずがない。休んでもまわりが困らない時期を選ぶのが大切である。たとえば年末年始のだれもが休むとき、年明けでまだ仕事が本格的に動いていない時期、夏休み周辺、細かいところで言えば締め切りが集中する月末は避けるなど、具体的な作戦を立てる必要がある。ここでまわりに迷惑をかけないようにしておかないと、つぎから「休み」を取らせてもらえなくなるという場合もある。くれぐれも慎重に計画しなければならない。

計画はもちろん時期的なことにとどまらず、一緒に動く人間を集めたり、旅行社に問い合わせたりといったことも含まれる。それともうひとつ大切なのは、ひとつぐらいは大義名分がわりになる仕事を探すことである。たとえばアメリカに行く場合、現地でだれか向こうの人間と打ち合せをすることにしたり、なにかの取材を組み合せたりといった要素を入れておくと、いろいろと申し開きができる。

ここまでうまく行けば、もうほとんど休みは取れたも同然である。

根回し

さて、ふつう会社員だと、この後は休暇願いを出すだけなのだけれど、僕らはそう簡単には行かない。なにしろ休暇なんて制度はないのだから、自分で全部根回しをしなければならないのである。

まず、定期的に入っている仕事がある場合、その間の作業を代わってくれる人間を捜しておく。いちばん良いのはその間には作業がないようにスケジュールを動かすことなのだけれど、それが無理な場合は代わってくれる人間によく頼みこんでおかなければならない。それと、原稿の締め切りなどがある場合は、事前にそれを書き上げておく。やるべきことをやっておけば、さすがに文句は言われない（それでもうらやましそうな顔をされるのは仕方がないが）。

つぎに、とくに作業に関係なくても、一礼入れておくところには挨拶をしておく。これも休む直前ではだめで、数週間前には宣言しておく必要がある。僕の場合などは、スーパーボールを半ば定例行事にしようともくろんでいるので「今年も行ってきますから」と数ヵ所に挨拶をしておいた。これが何度か続けば、そのうちに「多摩豊は１月の末はいつもいない」という話が定着するはずであり、そうなるとつぎから「休み」が取りやすくなる。

最後に、これから仕事をするはずのところには、帰ってきたらばっちりやりますからという印象を与えておく。これはロだけですむ場合もあるし、「休み」の間にそのための下準備をやりますという形を取らなければならないときもある。今回僕は向こうでロバート・ウッドヘッドとロー・アダムズに会って多少仕事の話をしてきたのだけれど（というのはほんとにちょっとで、じつはニューヨークの案内をしてもらってた方が多かったのではあるが）、これなどはそのロである。

こうして準備が万端整って、やっと「休み」を取れるようになる。いやはやなかなかたいへんな話である。

後始末

「休み」の間は極力仕事のことは考えないようにする。これは非常にだいじなことで、せっかく休んでるのに仕事のことを気にかけていては意味がない。せいぜい羽目をはずして遊ぶ。

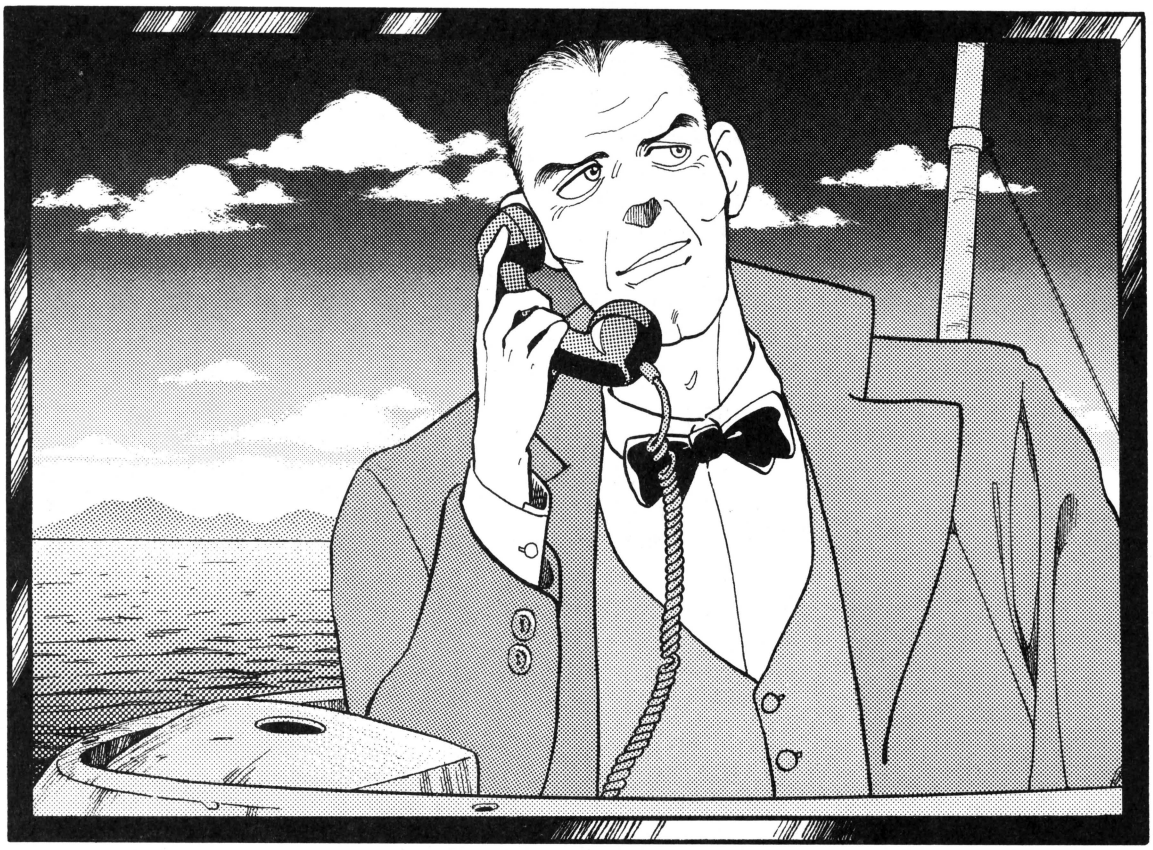
で、いよいよ「休み」が終わると仕事に戻るわけだけれど、ここで仕事に復帰する前に社会復帰のための休養日を２～３日取る。「休み」の後に休養とは変な話だと思われるかもしれないが、実際１週間も羽目を外してしまうと、キーボードのリハビリ（驚くべきことに指がちゃんと動いてくれないのである）、頭のリハビリ（直前までどんなことをしていたかを思い出したり、この先の予定を組んだり）などをしなければならないので、まともに仕事ができるようになるまでに２日ぐらいはかかってしまうものなのである。

こうして「休み」は終了するわけだけど、たしかに「休み」を取るとリフレッシュされてアイデアも出るようになる。それなりの効果があるというわけだ。というわけで、来年１月末にニューオリンズでスーパーボールがありますから、関係各位よろしくお願いします。それと来年は、６月にイタリアでワールドカップサッカーも…作戦を立てなければ！

ESSAY　文：菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT.12 特別インタビュー 多摩川博士大いに語る



多摩川クインテット博士

読者の熱い声援に支えられて、この連載もついに12回を迎えた。そこで、今回はこのコーナーにいつもネタを提供してくれる妄想自然科学研究所に登場してもらおう。てなわけで最近買ったナショナルの留守番電話で電話インタビューしてみました。

「……もしもし。菊川です」

「おお、研究主任の多摩川クインテット64歳だす。説明的な登場やけど、どや、もうかりまっか？」

「いやー。さっぱりですよ。消費税は導入されるし、電話料金はあいかわらず高いし」

「ハハハ、わてらは多国籍研究所やさかい、税金は国連に納めてますんや。戦後44年間に１ドルも上がってませんで。やっぱりこれからは国際化の時代やで、涼音君」

「なるほど（国連に税務署があったかなぁ）。ところでさっきから電話が聞き取りにくいんですが」

多摩川博士の声が、背景のガチャガチャというでっかいノイズにかき消されそうになる。かなりの騒音だ。研究所ってこんなにうるさいものだろうか？

「あー、さよか。ほなサイレント・ラニングや、みんなきばってや」

「はぁ？」

「いやいや、こっちゃの話」

「なんですか」

「無音潜行や。いまは海の上やけど、すぐに静かになる」

「てことは研究所は潜水艦ですか？」

「知らんかったんか。わしとこは戦後44年ずっとＵボート21型Ｃで商いさしてもろとるで。終戦のどさくさにブレーメンから乗り逃げしてきたんや。わし戦争中はブレーメンで音楽隊付きの科学者やっとったからな。給料が滞ったんで黙ってもらってきたんや」

それじゃ泥棒だよ。と思ったけどそれは口にしなかった。博士は私にとっては貴重な情報提供者だから、怒らせるとまずいのだ。

「潜水艦の研究所のメリットは？」

「そんなんおおありや。夏は北の北極海で涼しくすごし、冬は南の南氷洋で温かくすごす。言うことなしや。いま

はマラッカ海峡の真ん中にいるんや。日本のマルシップもぎょうさん通るで」
「はあ、なるほど（南氷洋って南にあるからやっぱり温かいのかなあ）」
おっと、最近の研究なんか聞かせてもらってつぎの原稿のネタにしなければ。
「いまなんの研究をしてるんでしょう」
「ん。そら秘密や。いくら君にもそれだけは教えられん。この研究にはぎょうさんつぎこんでるしな」
「そんなこと言わないで教えてくださいよ。そういえば前から不思議に思ってたんですが、研究資金はどこから調達してくるんですか？」
「そんなもんはいくらでも手に入るもんや。要はやる気やな。気合いの問題や。こら、水平や、水平――」
「はっ？　なんですか」
「いやいや、艦がちいっと傾いたんでな。なんせ古いもんやから。せや、研究資金はな、自分とこで稼ぐんや。なんせわしは『信長の野望・全国版』で有名になった堺の商人の末裔やからな」

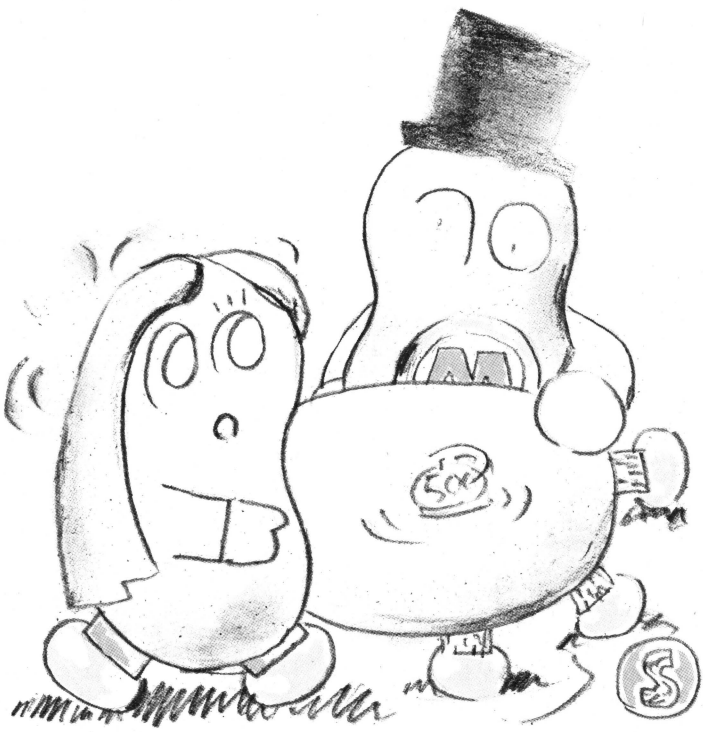
多摩川式研究資金調達法

「なるほど（本当かなぁ）。で、何を商っていらっしゃるのでしょう」
「たとえばな、ここなんかちょうどええけど、でっかいタンカーやら貨物船やら通るやろ」
「はいはい」
マラッカ海峡はスマトラ島とマライ半島の間にあって、世界でももっとも船の通行量が多い海峡のひとつだ。
「知ってると思うけど、船員ちゅうのは男ばかりや」
「ええ（それがどうしたんだ）」
「だいたい男っちゅうのは洗濯が嫌いや、１枚のパンツを裏表はいて臭いがきつうなったらやっと新しいのを出してきよる。そしてな、はき古したのはお日さんにあてて消毒するんや。そうするとどないなるか、あんた知っとるか？」
「え――と、……見当もつきません」
「パンツのゴムがお日さんの紫外線でもろくなってプチンと切れよるんや」
私はそこまで徹底的にはき古されたパンツなど一生拝みたくもない。
「はあ」
「てなわけで船いうんはパンツのゴムが慢性的に不足してるんや。わしらはそれを売って儲けさしてもらっとる」
そんなの１キロ売ったってたいした額にならないだろうに。なにか変だ。
「そんなのせいぜい300円くらいしか儲からないんじゃないですか」
「あほなこといいなさんな。わしらはパンツのゴム１本785,00ドルで売っとるで」
「そんなむちゃな。だれも買わないでしょう。そんな高いもの」
「買わんいうたら、艦首の魚雷の餌食や。ミソササイ（ドイツ製の音響追尾式電気魚雷）は絶対に的を外さんからな。逆らったやつはみんな海の底や。ハッハッハッ」
「それじゃパンツのゴムひもの押売。いや、海賊ですよ」
もしかして、マラッカ海峡の遭難事故って、何割かは多摩川博士の潜水艦にやられたんじゃないだろうか。
「しゃあないやんか。わしの先祖は堺に出て来る前は、瀬戸内海の因島で村上水軍やっとったんや。あーッ。あほたれ!!　潜行中は魚焼いたらあかんいうとるやろ。クサヤなんかもってのほかじゃ。浮上せい。はよ換気せなくそうて死んでしまうで、サーフェスや、サーフェス」
「博士、そんなことよりも海賊行為が世界にばれたら国際問題ですよ。日本の立場が危うくなります」
「ゲホッゲー。あ――くさっ。潜望鏡に臭いが染みついてしもうたがな。安心せい。わしらは多国籍研究所や、どこの国にも属しとらん」

多摩川博士、地球空洞説を力説する

そういうのって世間では無国籍と呼ぶんだけどな。なんだか話がむちゃくちゃになってきた。こんな人とつきあっていてだいじょうぶなんだろうか。やがて再び電話のバックに騒々しい機関音が流れだした。海面に浮上したらしい。
「あー、死ぬかと思うた」
「だいじょうぶですか博士」
「なに、いま死んだらせっかく発見した地球の空洞を世界に発表でけんようになってしまうからな、まだ死ねん」
「地球の空洞？　まさか!!」
「あわわ、だれにも言うたらあかんで。わしら北極でシンメスの地球空洞説を証明するでっかい穴を見つけたんや。どえらいもんやで」
「まさかそんなこと。19世紀の学説ですでに否定されてるじゃないですか。小説のなかには何度も書かれたけれど」
「ほな聞くけどな、あんた北極まで行って見たことあるんか」
「いや、それは。でも写真で」
「それや、写真はなんぼでもごまかせる。わしは実証主義やから自分の目と手で確かめるまでは納得せん。海賊出身の堺の商人をなめたらあかんで、わしはこの眼で見てきたんや。穴のまわりにソ連とアメリカの潜水艦がわんさとおって、哨戒機もぶんぶん飛んどった」
本当だろうか。もし本当だとすると、なぜ北極と南極に開いた神秘の穴は人人に知らされなかったのだろう。
「オーロラはな、あれはな、地球の深いところに溜っとるガスがな、穴から噴き出して光るんや」
「うーん信じられない」
「そやろな。しかしな、まずは疑ってみなはれ、だいたい最近の若いやつは疑うことをしらん。そやからつまらん女にひっかかったり、旅行やいうて英会話のテープを売りつけられたりするんや。疑うことから妄想自然科学は始まるんやで、あんた」
「なるほど、で、研究の成果はどんなものなんでしょう」
「それはやな……、あっマレーシアの駆潜艇や。やばい、見つかった。クラッシュ・ダイブじゃーい。潜れ、潜れ」
「あっ博士。もしもし。もしもーし」
電話はすでに切れていた。しかし、ふときづいたんだけれど、この電話はいったいどうやって潜水艦とつながっていたのだろう？

先江進の不思議エッセイ
トリック・トリップ
ACT.12 デートDEマジック



最近は、テレビでマジックの番組が多い。ツムライリュージョンや超魔術のミスターマリックなど、ショーとしてのマジックはともかくとして、つい先日、マジシャンが海外へ行って、マジックの道具で人々にいたずらをしてしまう、というマジック版ドッキリカメラのようなものまで登場した。市場で玉子を買おうとして、玉子を袋のなかへ入れてゆくと、なんとヒヨコになって出てきて、店の人もビックリ、といったものである。

マジックでいたずらをするというアプリケーション（応用）は、じつはマジック愛好家の密かなる楽しみであった。というと、なんとなく暗〜い感じがするが、私の場合、あくまでも日常生活を楽しくするための小道具として利用している。

たとえばの話、私はこんな手をよく使う。喫茶店のレジで代金を払うとき、500円玉を手に持って、それをレジの女の子に渡そうとする。彼女が手を出してそれを受け取ろうとした瞬間に、500円玉が消えてしまう。私自身「おやっ」という顔つきをしたあと、「あっ、こんなところにあった」といって、彼女の腕あたりにタッチして、そこから500円玉を出現させて見せる。

このようにマジックには、人に見せながら自然に相手にタッチしてしまえるという利点がある。男が女にマジックを見せる場合、シテュエーションのなかでさりげなくやって見せることが大切だ。いかにもマジックっぽい大げさな道具を取り出したり、「これからマジックを見せよう」などといって始めるのはノーグッド。身のまわりにあるもので、さりげなく会話のなかに溶けこまして見せちゃうのがキーポイントだ。

今回は、まだ手を握ったことのない女の子と、喫茶店でマジックしながら自然に皮膚と皮膚のコミュニケーションをしちゃうという、ちゃっかりマジックを教えてしまうぞ。

キミとボクのXマーク

このごろじゃ、喫茶店に木のマッチなんかない。したがって、このマジックをやるためには、床屋でもらったマッチを役立てればいいのだ。

キミはマッチに点火して、しばらく燃やしてから火を消す。相手に手を広げてもらい、マッチの燃えさしで手の平に1本の線を書く（図1）。手を握ってもらい、手の甲の側にもう1本の線を書く（図2）。

「中の線はキミ、外の線はボク。このようにおまじないをかけると…」と、キミは彼女の手をこする。そうすると、手の甲の線が消えて、手の平には、2本の線がクロスして現れているではないか（図3）。

「キミとボクがこんなふうに仲良くなっちゃうんだ」

というように、その場に応じたトークでもって決めてほしい。

やり方―Xマーク

マッチの燃えさしで、図1のように運命線の半分ずつにかかるように斜めの線を書いたあと、図2のようにしっかり手を握る。それから手を開けば、線が半分ずつ反対側にコピーされて、Xマークが現れるというわけさ。線を

書く角度に注意しよう。

マジックっていうものは、タネを知るとあっけないものだけど、実際に人に見せるとすごい効果があるものなんだ。私を信じてやってごらん。女の子に見せるときのポイントは、手をしっかり握らせること。手の甲に書いた線をこすって消すときは、きつくこするのではなく、ソフトにゆっくり、線の部分だけでなく、握りこぶし全体をさするようにしよう。その方がムードが高まるんだ。最後になんというかは、彼女との親密度によって、キミ自身で考えよう。初めてのデートで、

「こんなふうに、キミとボクとでXしちゃいたいな」

なんていうのは、チト早すぎるんじゃない。手を握れただけでも一歩前進。いずれにしても終ったあとは、キミのハンカチでやさしく拭いてあげよう。終ったあとは、きれいに拭くのが礼儀なのだ。

甘くなるコーヒー

オーダーしたコーヒーがテーブルに置かれる。キミはそのとき最近テレビで見た超能力者の話を始める。

「あのね、このあいだ見た超能力なんだけどね、超能力でコーヒーが甘くなっちゃうっていうんだ。ちゃんと初めにコーヒーを飲ませて、甘くないことを確認させてから、相手の手の平に砂糖をばらまいて、それを上からこするんだ。しばらくこすっているんだけど、そのうち砂糖の甘い成分がコーヒーのなかに移っちゃうっていうんだ。それでもって相手にコーヒーを飲ませると、たしかに甘くなっていたんだよ。この超能力は難しくないから、だれでもできるらしいんだ。ちょっとふたりで実験してみようか」

というわけで、キミは彼女の手の平の上に砂糖をまいて、その上からキミの手でこすってやる。そしてしかるのちに彼女にコーヒーを飲ませると、ばっちり甘くなっているというわけ。

やり方―コーヒー

キミが、これをやるためには角砂糖が必要だ。コーヒーをテーブルに置いたあと、キミはころあいを見はからって手に隠している角砂糖をコーヒーのなかに落とす必要がある。もちろん彼女に気がつかれないように。私の場合には、「ちゃんと初めにコーヒーを飲ませて、甘くないことを…」というときに、自分でコーヒーカップを取り上げて飲むまねをする。その動作のなかで角砂糖を落としてしまう。まあ話のドサクサにまぎれて、いくらでもチャンスはあるはずだ。

しかるのちに、長たらしくしゃべり続けるのは、角砂糖が溶ける時間をかせぐためなのだ。あとは彼女の手にふつうの砂糖をのせて、適当にこすりっこをやったのち、「念のためかき混ぜておこう」などといって、スプーンでかき混ぜてから、相手にコーヒーを飲ませればいい。

コインの消失

なんとなく、冒頭で紹介したコインの消し方が気にかかっている人もいるだろう。これはけっこうマジックの専門的かつ基本的テクニックであったりして、キミたちに教えてしまうとヤバい部分もあるけれど、また例によって、キミたちにマジックファンになってもらうために、という口実で、ええい、教えてしまおう。

図4のように、左手の親指と中指の先にコインを持つ。右手でそれを取ろうとコインの上にかかったとき(図5)、左親指をゆるめてコインを左手のなかに落とす。右手はいかにもコインをつかんだような形にして、右手を相手の方へさし出す。このとき、キミはけっして左手を見てはならない。あくまでも右手の動きを追うこと。コインを隠している左手は、少し手前に起こしてコインが見えないように保つ。

あとは右手を開いてコインが消えたことを見せればいい。もちろん、そのあと左手でコインを出現させるわけだけれど、相手との親密度によって、適当な場所から出現させよう。

とまあ、こんなテクニックをマスターすると、ずいぶんとH生活に応用できそうだね。もっともっとおもしろいHマジックがあるから、今後も紹介することにしよう。

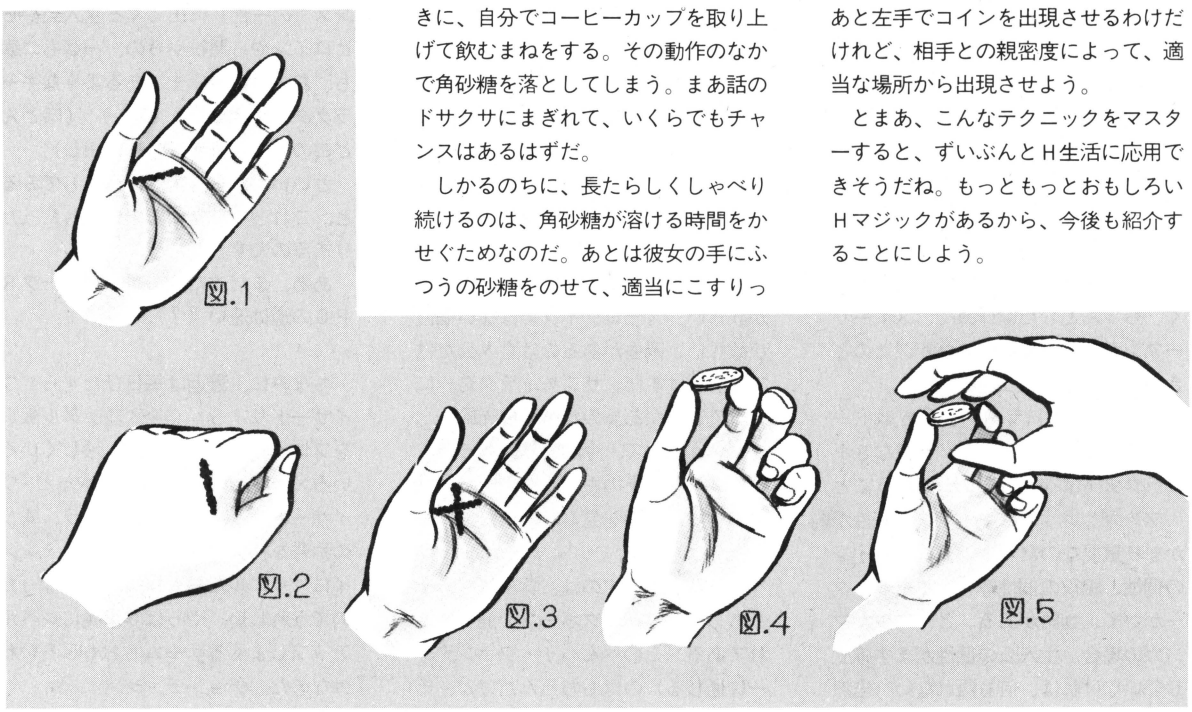
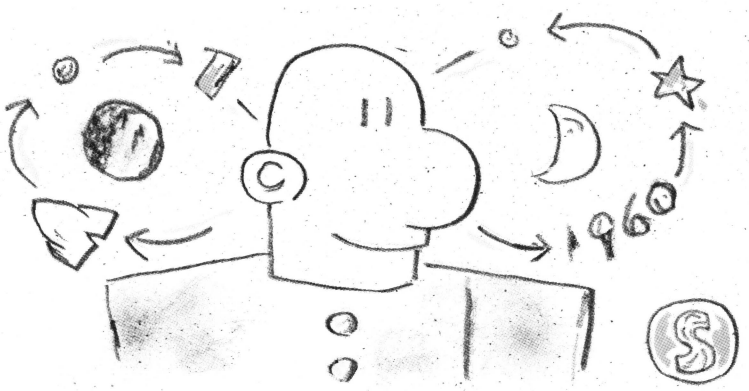


Illustration:Skip Tomioka

私もゲームで考えた

ACT.12 キャラクターにも過去がある

(株)ホビージャパン 工藤雅之



「男には過去がある」

なんてハードボイルドめいた書き出しで始めてしまったけど、最近おもしろかったのはやはり樹なつみ（決して樹ますみとはまちがえないよ〜に）の「パッション・パレード」。LaLaは安定路線ですよ（ぜんぜんハードボイルドでないっ！）あれっ、何の話だったっけ？　そ〜かそ〜か、過去の話だ。

さて私はこの業界に入ってまだ日が浅い（それまでは某模型誌の一編集者であったのだが）。この業界は皆若いのだがわたしも当然若い。若いと言えばいまだにコミケなどに行っている。もともと同人誌をやってて編集に入ったようなヤクザな人間だ（よいこのみなさんは決して真似しないでください）。同人誌と言っても××系のものではなく、ちゃんとした創作系で、ストーリーマンガを書いていたのだが、そのときつらつら思ったことがひとつ。

それは、『キャラクターなきストーリーは存在しない。また、背景なきキャラクターは存在しない』ということ。

マンガというのはキャラクター性がかなり重要なのだ。主人公、ヒロインの個性、脇役の個性等々。キャラクターがいて、物語がある。とくに少女マンガの場合、主人公の個性がまず確立していなければ、何も語れない（当然ギャグマンガ等は除く）。

このことは別にマンガに限ったことではなく、小説にも言えるし、ほかのすべてのストーリーのある物に共通に言えること。非常にベーシックな約束ごとで、なにをいまさら、というわけなのだが、じつは最近、某コンピュータＲＰＧをやっていて、ちょっと思ったことがあったのだ。

らしくないんだよね。キャラクターが生きていないのだ。セリフが、行動様式が、スタイルが、すべてうわっつらだけで、空々しく聞こえる。では、お前のつくったＲＰＧはどうか、と言われると、じつに（乱歩のいう）眼高手低というヤツで、なかなか上手くいかないんだけど。

やっぱり、キャラクターには生活感が欲しい。ステロタイプではない個性が欲しい。過去があるのは主人公だけではないはずだ。サブキャラクターにだって過去があるのだ（菊地光風）。

というわけで、今回話したかったことは「モニタ上のキャラクターたちは電気ウサギの夢を見るか」（意味なし）。

ＲＰＧを生かすのは、背景世界、それもしっかりバックボーンの通ったそれである（このへんハイ・ファンタジーに通じる）のはもちろんだけど、その背景世界に血を通わせるのは、そこに住んでいるひとびと。いかに深く、広い世界を設定しても、そこで生きているキャラクターがいなければ価値がない。

要するに、だれもいない森で樹が倒れても、音は存在しないのと同じだ。どちらかというと、いままでのＲＰＧは謎追いに終始していて、ストーリーである前にゲームであった作品が多かったけど、そのせいで、そこに住んでいる人間たちは、ないがしろにされていたのではないだろ〜か。

まあこのへんは、シナリオライターの責任なんだけれど、言いたいことはステロな世界にステロなキャラが多すぎたんじゃないか、と言うワケ。

お、なんとなく結論めいてきた。

やっぱり、カッスラーやディック・フランシスやバグリイや（初期の）マクリーンや（初期の）ライアルやヒギンズ（の一部）に出てくる主人公やらヒロインやら悪役やらの、一癖も二癖も、おまけに三癖まであるようなキャラクターが欲しい、と思う。（ほとんどこのへん、筆者の趣味丸出し）

といいながら、実際に製作してみると、これって非常に難しいことだったりするのです。

ああ、まだまだ真のコンピュータＲＰＧの道は遠い（？）。

ちなみに、最近は毎日ひたすら『ウイザードリィ５』（当然アップル版）をプレイしているのだが（珍しくいろいろ××が出ているけど）、やっと『ウイザードリィ』1・2・3のキャラ、４つの称号を持つアテナ、ミリア、ミンメイにマリエルたちもレベル５になったのでうれしい。やっぱり単純にレベルアップしまくるゲームもおもしろいわけなのだ。チョンチョン。

福袋♥すぺしゃる

キューティーハニー & 魔浄理子 大特集

★永井豪 独占インタビュー

★豪華プレゼント付ミスハニーコンテスト

永井豪 直筆イラスト入りサイン色紙が当たる!!

ラブラブ
テレフォンサービス付

ここをハサミで切ってネ▶

ヒーローが帰って来る!!

『キューティーハニー』(PC9801)『凄ノ王伝説』(PCエンジン)、『デビルマン』(ファミコン)、と永井豪作品が立てつづけに、ゲーム化される。今、なぜ永井豪なのか。彼の作品に何を求めているのか。時代の深部をエグイ、じゃなくてエグリ出さんと、コンプの陰の大番長こと、われらが福袋の帝王・浜ちゃんが永井豪氏に突撃インタビューを敢行したぞ!!

『キューティー』の絵に注目

―― 今日はお忙しいところ、申しわけありません。

永井　いえいえ。わざわざご苦労さまです。

―― 早速、本題に入りますが、まず『キューティーハニー』のゲーム化について、ご自身でごらんになって、どうですか?

永井　絵に関しては、あそこまで出

▲永井豪　漫画家　1945年生まれ。石森章太郎のアシスタントを経て、'67年にデビュー

してもらえばいいですね。よく出てると思いますよ。

―― イラストは描きおろしとか。

永井　すべて新たに描きおろしました。七変化のキャラクターも新パターンになっています。

―― ゲームの中味のほうは…。

永井　いやあ、じつはボクはゲームをやらないんで、よくわからないんです。おもしろくできてると思います。

―― 全然やらないんですか。

永井　そう、パソコン、ファミコンほとんどやらないですね。ウチ(ダイナミックプロ)にもあることはあるんですけどね。

ゲームは〈ヤル〉より〈つくりたい〉

―― 漫画家の方は、わりとよくパソコン・ゲームに熱中する人が多いと思うんですが。

永井　そうですよね。ボクもやりたいんだけどやっちゃうとのめり込んじゃいそうで。あれは老後の楽しみにとってあるんですよ。このあいだ、矢野徹さんに会ったときに、矢野さんから「パソコン・ゲームは、年寄りになってからやると、指の運動になっていいゾ」っていわれて(笑)。

―― 適度な指の運動でボケを防ぐって、それじゃ「にぎりグルミ」じゃないですか(笑)。

永井　まあ、でもホントに今は、時間がなくて。ただ、逆に自分の作品でゲームにしてみたらおもしろいだろうなぁ、なんてことは考えますね。

―― あ、なるほど。受け手より、やっぱりつくる側に魅力を感じる……。

永井　そうですね。ヒロイックファンタジーみたいなので、超未来を舞台にして、とか。キャラクターの親しみやすさが、ポイントだろうな、とか考えたりしますね。そういうのつくってみたいですね。それに、軽い設定で、ギャグものもつくってみたい気もします。

―― ギャグ、いいですね。『あばしり一家』とか、『イヤハヤ南友』とかゲームになるといいですね。

永井　『オモライくん』はちょっと無理だろうけど(笑)。

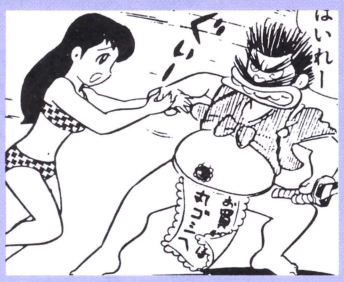
―― いや、そんなことないですよ。でも、そういうことなら、なんといっても『ハレンチ学園』ですよ!　福袋担当としましては、『ハレンチ学園』いいですねー。

◀『イヤハヤ南友』。この強烈でストレートなギャグ!!　これがギャグ漫画だ

永井　マンガを読んでる感覚で進められるようなゲームにできれば、いいですね。

――そうですね。うーん、ギャグありHあり、いいなあ。

ところで、今『ハレンチ学園』が出ましたけど、漫画家・永井豪の出世作といっていいと思うんですが、それについて少し聞かせてください。



▲これがアミタイツを脱がされた「丸ゴシ」。左はみつ子…といっても分かんないか

オキテ破りの『ハレンチ学園』時代

――まず、あの『ハレンチ学園』が、いわゆる〝少年漫画誌〟で日本で最初にハダカを描いた、いわばタブーに挑戦した最初ですが、始まりはどんな風だったんですか。

永井　そうですねー、あれはジャンプの編集部から〝学園もの〟を描かないかっていわれて始めたんですよね。〝学園もの〟っていわれても、自分でよくわかんなくて、まず『ハリスの旋風』を読んでね。でも自分で描くと、なにかノリが悪くて、それでHなのにしたら、ノリにノッて(笑)。イッキにストーリーが進んだもんです。

――当時としては、すごく衝撃的な漫画だったですよね。ジャンプ編集部だからできたと思うんですが。

永井　そうですね。それでも抵抗は大きかったですよ。

――〝行け行け〟じゃなかった…？

永井　いや、一度〝丸ゴシ〟にアミタイツを着せて、そしてハイヒールをはかせたら、編集部で「アミタイツだけはやめてくれ」(爆笑)。

――でも、どんどんHになった…。

永井　そう(笑)。なしくずし的に。半年でスッポンポンになっちゃった。

――世の中の反応については、どう感じましたか。

永井　「やっぱりな〜」というのが正直な気持でした。当時の感覚では、騒ぎになるのは予測されましたから。ただ、子供に「悪影響」などないと信じてましたね。その意味では、今の漫画家さんがうらやましいですね。

――描きたいだけHが描けて…？

永井　そう、トコトン描けてね(笑)。

今後もゲームにビデオに大活躍だ！

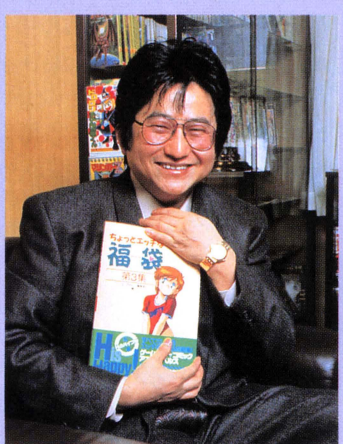
――最近のH・Cは読みますか。

永井　とーっても好きですよ(笑)。なかでも、唯登詩樹さんとかね。絵がキレイで、SF・ファンタジーの要素があるのが、好きですね。もともとSFが好きだからかなぁ。

――最後に、今後の活動について聞かせてください。

永井　『手天童子』がパソコン…あ、これは内緒か。あとオリジナルビデオ…これも内緒？　えっと(笑)、『バイオレンス・ジャック』が、そろそろ最後が見えてきたので、1年ぐらいで…、もっとかな。あとHなのもどんどん描きたいですね。

――今日はどうもありがとうございました。



▲『ちょっとHな福袋・第3集』をしっかと抱いた、永井豪先生の満面笑顔であります

永井豪作品年譜

監修・万田万作

下に掲げたのが、簡単な永井豪作品年譜だ。ざっと見てみると、どれも卓抜した発想が魅力となっている作品だ。そう、永井豪は〝発想のマンガ家〟なのである。

●1967年　デビュー作、『目明しポリ吉』(「ぼくら」)を発表
●1968年『ハレンチ学園』連載(「少年ジャンプ」)
●1971年　傑作SF短編『ススムちゃん大ショック』を発表(「少年マガジン」)
●1972年『デビルマン』(「マガジン」)『マジンガーZ』(「ジャンプ」)連載
●1973年『バイオレンスジャック』(「マガジン」)『キューティーハニー』(「少年チャンピオン」)連載
●1976年　『手天童子』(「マガジン」)連載
●1977年『バイオレンスジャック』(「月刊少年マガジン」)連載
●1979年『新デビルマン』(「バラエティ」「増刊少年マガジン」)『凄ノ王』(「マガジン」)『花平バズーカ』(「ヤングジャンプ」原作・小池一夫)連載
●1983年　米国「エピック」誌に『鬼』を発表。『アイアンマッスル』(「マガジン」)、『バイオレンスジャック』(「漫画ゴラク」)連載
●1985年『凄ノ王伝説・火神子』(「バラエティ」)連載
●1989年『凄ノ王伝説』(「野性時代」)連載開始

▲『ハレンチ学園』講談社

▲『あばしり一家』秋田書店

▲『手天童子』講談社

▲『凄ノ王伝説』角川書店

▲『デビルマン』講談社

▲『バイオレンス〜』日本文芸社

福袋すぺしゃる

キューティーハニー

七変化に注目!!

ハニーフラッシュ!

♬このごろはやりの女の子ぉ
～お尻のちいさな女の子ぉ～♪
ってなオープニングとともに活躍してたハニーがゲームになった！

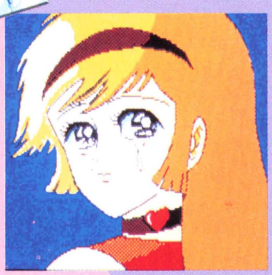
ハニーの新たなる冒険

アドベンチャー

『キューティーハニー』と聞くと、10年以上も前に親に見つからないようにこっそりＴＶにかじりついた、ちょっと甘ずっぱい記憶がよみがえってくる。

その懐かしいアニメの『ハニー』が、ＲＰＧ化されて登場する!!　しかもストーリーはオリジナル。だから、新しいハニーに会えるわけ。ラッキー!!

ハニーこと如月（きさらぎ）ハニーの特技は、なんてったってハニーフラッシュ。彼女の父、如月博士が発明した空中元素固定装置（舌かみそう）で、７つの姿に変身できるのだ。その瞬間、チラっとハニーがスッポンポンになっちゃったりするわけ。これがまたスケベな男心をくすぐるのだ。



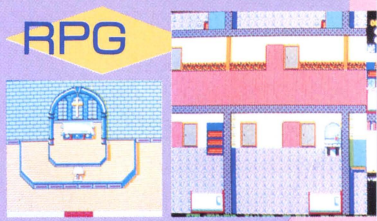
▶新聞記者・早見青児がハニーと出合うまでは、アドベンチャー

もちろんゲームも七変化はキッチリ押さえていて、戦闘のときなどは敵に合わせて変身することで戦いを有利に進められるのだ。でも残念ながら、博士の隠れたアイテムを発見しないと変身はできない。この変身アイテムを発見しつつ、情報を集めてパンサークローの野望を打ちくだく。これがゲームの目的なのだ。

永井豪描きおろしの華麗なグラフィック

グラフィックはすべて、原作者・永井豪氏の描きおろし。モノによっては、色指定までキッチリ指示されているというから、永井氏の熱の入れようがわかるってもんだね。

RPG



▲ＰＲＧ部分の舞台は、聖チャペル学園や教会、ホール、別荘、富士山麓などと多彩

パンサークロー軍団の強敵たち

ハニーの前にぞくぞくと立ちふさがるパンサークロー軍団。この凶悪な敵たちをハニーは倒すことができるか!?

ハニーの戦いは

始まったばかり…

魔浄理子 インビゾーン

マジョリコは花も恥じらう女子高生。そんな乙女を思いどおりに操れるなんて、キミは大果報者。彼女とともにインビゾーンへ突撃だ!

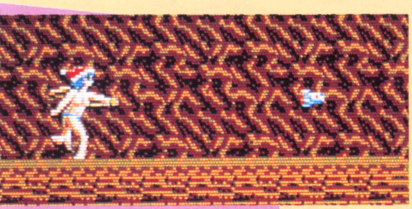
インビな世界へご招待!

『魔浄理子』はHもありアクションもありのとっても明るいゲーム。デザインは、ダイナミックプロの槇村ただし氏だから、マンガチックなシカケもたっぷり盛り込まれている。きっとキミのスケベ心も満足させてくれるぞ。

マジョリコの目的は、鏡の世界・インビゾーンにさらわれたサワンサちゃんを救出すること。そこは悪魔イヤラ・シーザーの支配する世界。果たしてふたりは無事戻れるか!?

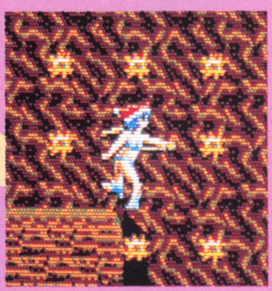
▲マジョリコはさらわれたサワンサちゃんを追って鏡のなかへ!

魔法の種類はとっても多彩



▲イッキに敵を貫通しちゃうおトク魔法、マジックミサイル

▼破壊可能な壁は、このコメットボムでチョイっと



▲8方向の攻撃は、コメットハイパーにおまかせ

◀エーイっ! ワイドなコメットハイパー!!

インビゾーンでは、ザコキャラを倒すとコインやマジックフラワーに変わっちゃう。これを拾っていけば、お金とMP(マジックポイント)が増えるのだ。マジョリコは魔女なんだけど、まだ修業中だからあんまり魔法を知らない。そこで貯めたお金を使って、魔法屋さんで魔法を買うわけ。

魔法の種類は攻撃用や防御用のほかに、壁を壊したりワープをしたりと面クリアに欠かせないものもある。あんまりケチってると、あとで痛い目にあうかも!?

個性あふれるキャラに注目!

▲マジョリコ

活発すぎるのが玉にキズのカワイイ女子高生。魔法はまだ修業中なので、ちょっと不安。

▶スケベンジー

見るからにスケベ。その目つきはつい㊙を思いだせる

▼ダッキッ木

女の子に抱きつくのが大好きだから〝ダッキッ木〟ってわけかな?

▶チンパンティ

走ったりはねたりとチョコマカ動きまわるヤツ。どえーい! うっとうしいわい!!

▶サワンサ

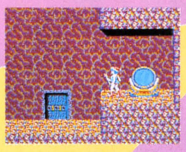
マジョリコの大の親友。とっても優しくておとなしい娘。不思議な力で鏡の中にさらわれちゃうけど……。

●キューティーハニー/PC88SRシリーズ/8800円●魔浄理子/PC98シリーズ/9800円、PC88SRシリーズ/8800円/ナツメ/03-232-5251 ©1988ナツメ©1988ダイナミック企画/槇村ただし

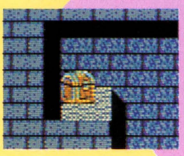
攻略のポイントをチェック!

『魔浄理子』のポイントは、なんといっても〝ウッシッシゾーン〟にある。これはいわば裏マップで、各ワールドのステージ1の床を歩いてみて、音のちがう場所から入ることができる。いざこのなかに入ったら、宝箱のなかにあるハートを取ること。ハートを持っていてボスを倒せば、捕われの妖精を救出できるのだ。妖精が全員そろわないと、イヤラ・シーザーに会えなくなってしまうので、これは大切。

あと、カギなんかも見落としがち。まんべんなく拾ってゆかないと、途中で絶対いきづまる。注意しよう。



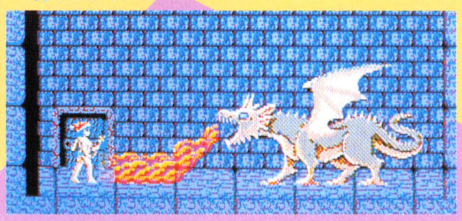
▲ドアはカギがないと絶対通れないぞ



▲宝箱にはお金やカギなどが入っている

▲ミラーをうまく使わないと、入れない場所などもあるのだ

▼各ワールドのステージ1、2で待ちかまえるドラゴン

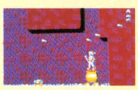


魅惑の妖精たち

うひょー！　出血大サービス!!　彼女たちが各ワールドのボスに囚われている妖精。荒縄が妖精のやわ肌にくい込む。あとはローソクか!?

各ワールドのポイントはココ

ワールド1

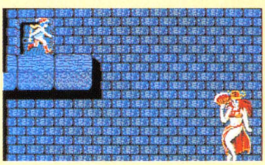


ここらはまだまだ小手調べ。ななめジャンプなんかの練習をしとくといいんじゃないかな。

◀ジャンボ・ダルクの弱点は顔とお腹

ワールド2

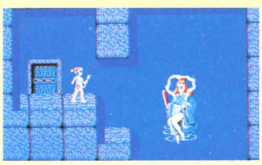
そろそろマップも複雑。ワープをうまく使わないと、どーしても先に進めない場所がけっこうある。



◀性太后（せいたいごう）もやっぱり顔とお腹が弱点

ワールド3

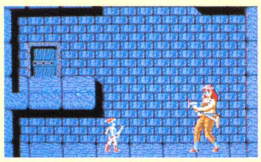
トランポリンに慣れないと、とんでもない時間をくうぞ。アイテムも充実させておこう。



◀オト・ヒメコは顔をねらえ！

ワールド4

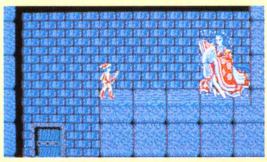
カギが2コないと開かないドアなんかがある。イジワル！　情報を教えてくれる場所も必ず寄ろう。



◀アーノルド・シュワルツねーちゃん！

ワールド5

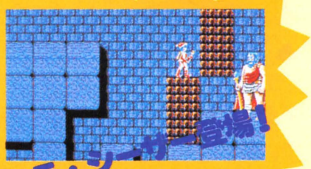
もー、マップが広くて広くてどうしよう。壊せる壁の奥には、大事なものがあるぞ。



◀紫色魔（しいろしきま）はとりあえず全身が弱点だ

ワールド6

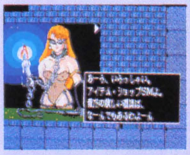
ジャンプシューズや指テクがないとキツイ。情報がかなりあるので要チェック！



ショップもナイス

◀キュートな洋服屋さん。1枚といわずに買いたい

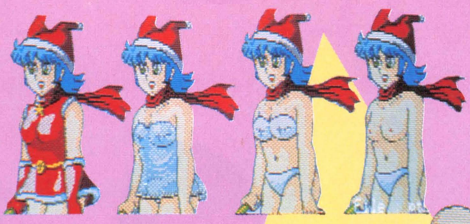
▶イロっぽい魔法屋さん。教えてるのは魔法だけ？



◀アイテムショップS&M。おネエさま、ス・テ・キ

▲マッサージ、シャワー、睡眠、どれがお好み？　のホテル

あ、マジョリコの服が!



マジョリコがダメージをうけると、服が1枚ずつ脱げていく。ぜーんぶ脱げちゃうとゲームオーバーなのね、これが。「うら若き乙女になんてカッコさせるの！」と彼女は言うかもしれないけど、ボクらの目はウレシイ。

GAME OVER

ボスだって脱いじゃう!

恥をしのいでマジョリコが脱ぐんだから敵だって脱がなきゃ。そんな理由があってかなくてか、ともかくボスも脱ぐぞ。写真の紫色魔(ひらききしきま)なんか12枚も脱がせなくちゃいけないんだけどね。

お楽しみはまだまだこれから!!

イヤラ・シーザーを倒したぞ！ と思いきや、まだまだHは続く。なんとマジョリコの服のなかにエッチラミというノミが…。もーマジョリコったら脱ぐ脱ぐ。生きてて良かった…。

▲えーい、みんな脱いじゃえーっ!!

◀キャー!!　エッチラミが服のなかに。どうしよう…

◀この虫メガネでエッチラミを探し出す。こりゃオイシイぜ

ラブラブ♡シークレットテレフォン

03-221-9999

ミス・コン・ギャルの声が聞ける!

この次のページにある「ミス・ハニー・イメージガールコンテスト」の6人の女のコの声が聞ける!!　ムハハハハッ!!　いずれおとらぬ美女ぞろい。案外キメ手は、声かも知れない。セクシーボイスでささやかれたら、キミの手は…思わず…ハガキにのびる。そう！　顔だけじゃなく、声までも審査の基準にして、ミス・ハニーを選んでしまう。福袋ならではの、超豪華立体企画、それが「ラブラブ♡テレフォン」というわけだ。じっくり声を聞いて、ドンドン投票してほいし。セクシーボイスがキミを待ってるぜ!!

▲これがミス・コン・ギャルでゴザイマス

第1回 3／8➡3／25　　第2回 3／26➡4／6
お休み 4／7

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁

キミの投票で決まる!!

ミス♥ハニー イメージガール コンテスト

1 稲森浩子サン(20歳)学生、東京都出身、A＝なし、B＝散歩、C＝あくびをしたら大量の涙が出ること、D＝瞳、E＝159・81・57・85

2 上田佳代サン(21歳)家事手伝い、大阪府出身、A＝なし、B＝映画鑑賞、C＝ローラースケート、D＝えくぼ、E＝164・78・57・84

3 小杉智世サン(21歳)アルバイト、東京都出身、A＝ファミコンを少し、B＝洋裁、C＝ジャズダンス、D＝瞳、E＝160・78・57・80

4 眞中明美サン(21歳)アルバイト、東京都出身、A＝ファミコン少々、B＝カラオケ、C＝まんがを描くこと、D＝笑顔、E＝160・83・60・92

5 佐藤康子サン(19歳)OL、神奈川県出身、B＝テニス・スキー、C＝早口言葉とバスガイドのまね、D＝瞳、E＝150・78・59・82

6 ボニータ・カヨコサン(22歳)OL、マニラ出身、A＝22年、B＝ダイビング、C＝早喰い・スペイン語、D＝あご、E＝158(他不明)

A＝ゲーム歴、B＝趣味、C＝特技、D＝セールスポイント、E＝サイズ(身長・B・W・H)

「キューティーハニー」「魔浄理子」の発売元になるナツメでは、キャンペーン・ガールとして、「ミス♡ハニー」を選ぶコンテストを進めてきており、上の6人が最終候補に残っています。このなかからだれを「ミス♡ハニー」に選ぶか、その最終決定をなんとコンプ愛読者の投票で決めよう！　というのがこのコンテスト。投票してくれた人には、抽選で右の賞品が当たるので、しっかり選んで投票してほしい!!　ハガキに下の投票券を貼り、①〜⑥の女のコのなかでハニーにピッタリだと思う子の番号、キミの住所・氏名・年齢・職業を書き「コンプティーク編集部・ミス♡ハニー係」まで!!　しめきりは4月6日。

☆永井豪先生・直筆イラスト入り
サイン色紙・5名

☆「キューティーハニー」コミック・5名

☆「キューティーハニー」「魔浄理子」ソフト各3名

原作者・永井豪氏は!?

ボクのイメージとしては、まあ、足が長くて、プロポーションがよくて、明るいコ。ミニスカートの似合うコ、かなぁ。

ミスハニーコンテスト
投　票　券

©秋田書店／ダイナミック企画

SPIRITS
©1989
Charlie

ARCADE

アーケード

今回はナムコが気をはくアーケードコーナー。
ゲーセンは熱く燃えているっ!!

Winning Run

ついにレーシングゲームは究極へ!

3Dレーシングゲームの元祖は、やはりナムコ。そのナムコから、まさにF1そのものを体感できるゲームが……。

ウイニングラン

限りなく実車に近いF1シミュレーターなのだ!!

すでにゲーセンにも出ていて、脚光をあびているこのゲーム、キミはもうプレイしてみたか!? なに、まだ？　だったらいますぐ体験してみなさい。従来のレーシングゲームとは歴然とした差があるのだから。

とりあえずシートに座って、プレイしてみよう。EASY（ギヤ3速）とTECHNICAL（ギヤ5速）のいずれかを選んで、スタートだ。

▲イージーは「レイトンハウス」、テクニカルは「フェラーリ」

すると立体感にあふれたCG。まさにコンピュータ・シミュレーションといった感じで、独特の味がある。

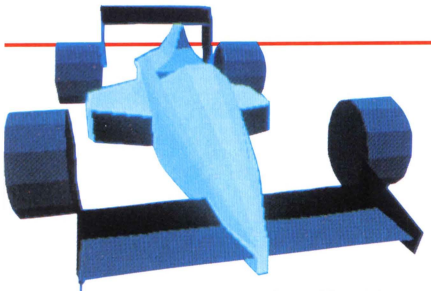
そして車の性能だ。F1マシンの性能データを細部にわたって分析し、実車にきわめて近い感覚が味わえるようになっているぞ。ギヤチェンジも従来のようなHI&LOWじゃなくて、複数ミッションになっているから、気分はまさにグランプリ！

ゲームと思ってナメてかかるな、やるときゃ本気でやれ！　それがこのゲームに挑戦する姿勢なのだ！

リアルな視点をとらえた!

◀❶コース上でのポジションとベストラップ❷残りタイム❸千分の1秒まで計測されるラップタイム❹現在の順位❺サイドミラー。後方確認を怠るな❻タコメーター❼スピードメーター❽ギヤシフト。イージーだと3速までしかない。Rはバック❾タイヤ。コーナリングの際はなるべく鳴らさずに!!

©1989　NAMCO



グランプリへの道は険しいぞ!!

スタートすると、まずは予選。60秒以内にコースを1周すればグランプリ（決勝）に進めるけど、少しでもいいタイムを出して前のポジションを狙ったほうがいいのは、言うまでもない。

イージーなら、楽にポールポジションが取れるようになるけど、テクニカルとなると、そうもいかなくなる。コンマ数秒のちがいでポジションひとつちがってしまうから、気は抜けないのだ。

▲うーん、さすがにテクニカルの予選はハードだ

▲まずは予選。P.P.取ったるどーっ!!

また、コース上に敵車はいないけども、重要なポイントはいくつもある。

まずギヤチェンジのタイミング。タコメーターがレッドゾーンに達するまで引っぱって、それからシフトアップするのが基本。

そしてコーナリングだが、これは「アウト・イン・アウト」が大原則。急ハンドルは絶対にダメだ。オーバーアクションは、そくスピンにつながる。

あとは手前での減速を十分に行い、カーブが迫ってもあわてるな。

以上のことを頭にいれて、自分の走行ラインを研究すべし。決勝では敵車がけっこうジャマになるぞ!!

▲そして決勝。スタートがかんじん!

こんなこともデキル!
ザ・逆走

コーナリングに失敗して、マシンがあさっての方向を向いてしまうランもある。すぐさま立て直してコースに復帰するのがふつうだが、そのまま反対方向を向いて逆走することもできるのだ。この場合、対向車がモロに迫って来て、コースを1周するのは至難のワザ。

ちなみにこれで1周できても、なんのメリットもありません（トホホ）。あしからず。

▲げげっ、眼前に敵車が！　もうワヤ!!

コース攻略のポイントはここだ!

★バンクカーブ★

▲ギヤは5速のまま、ハンドルはいっぱいに切る

★第2コーナー★

▲4速にダウンしたほうがぶなん

★第3コーナー★

▲ここも4速。さらにエンジンブレーキで減速

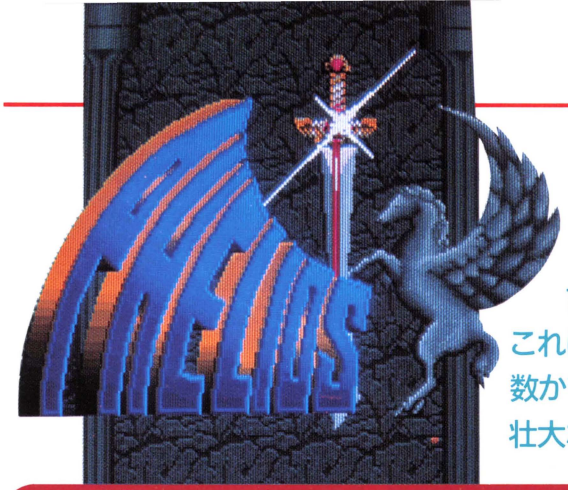
★ヘアピン★

▲ブレーキング＋3速。減速は早めに!

拓の第一印象

じつはここだけの話、このゲームの開発者というのが東大卒の天才なのだそうだ。だからというワケではないが、ゲームに対する視点のとらえ方が斬新で、従来の国産ゲームとは一線を画している。それはＣＧをはじめとする、妥協のない要素に表れている。

5速ギヤや操作感覚が「難しい」という第一印象をあたえるが、それも時間が解決してくれるだろう。



フェリオス

古代ギリシア神話にまつわる物語がゲームに——これはもう空前のスペクタクルか!? 神話に登場する数かずの怪物が牙をむいて襲いかかる！ さあ、この壮大なテーマのシューティングに、キミも挑戦！

邪獣デュポンにさらわれた王女アルテミスを救いだせ!

遠い昔のこと——ギリシア神話の怪物がまだ地上を徘徊(はいかい)していたころ、王国の王女「アルテミス」は、その美しさゆえ、邪獣「デュポン」につれ去られてしまった。

アルテミスを救うために立ちあがった勇者ひとり。その名をアポロンという。天馬ペガサスに乗り、天空をかけ、デュポンの神殿をめざす！

と、ストーリーはこんな感じ。それじゃ、ゲームの説明。

コインを投入すると、ＥＡＳＹかＨＡＲＤかの選択が、まずある。ＨＡＲＤは全７面で、ボスのいる７つの神殿をめざして進んでいく。ＥＡＳＹはその省略形で、全５面(5・6面と、7面の途中までがカットされている)。

プレイヤーはペガサスに乗った騎士。いっけんマトが大きいようだけど、当り判定があるのは騎士の部分だけ。いがいと小さい、でしょ。

画面下の♡マークはライフ。標準の持ち数は２つで、すべて失うと１ミス。なお、コンティニューすると最高４つまで増える。

▲このデカいのがデュポン。こいつもちゃんとしゃべる

▲メデューサの呪いで、アルテミスは石にされてしまっている

攻撃ボタンを押しっぱなしにするとパワーゲージがたまり、最高時にボタンを離すと強力な弾が撃てるぞ！

6種類のアイテム

飛んでくる金のフクロウ「ブーボー」を撃つと、アイテムに変わるのだ。これには6種類あって、出現する場所や種類はすべて決まっている。だいたい場面の必要性に応じて出てるようだ。

▲特殊アイテム(A・Bなど)は必ず取ろう

スピードアップ

プレイヤーのスピードがアップする。ただし、ある程度の速さまでしか上がらないようだ。

オプション

オプションが最高3つまでつく。取りすぎると敵のランクが上がってしまうので注意！

アクロス

横方向に反射ビームを発射できる。2面の地下洞窟のシーンで出現。ボタンは押しっぱなしでＯＫ。

ビーム

フルオートのワイドビームを発射できる。１面のディロスの丘（ラドーンの出現シーン）で出る。

ライフ

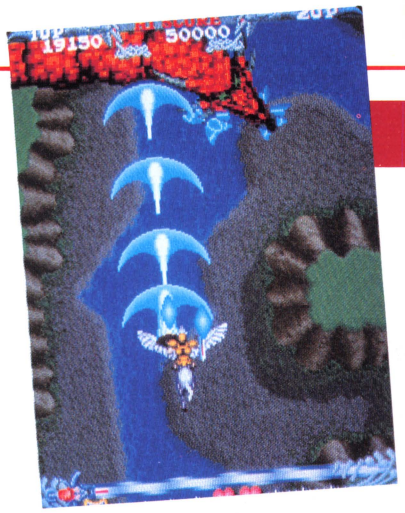
ライフが１コ回復する。3面のグリフォン地帯、4面の炎の海の半ばのシーンなどで出る。

ホーミング

誘導弾。押しっぱなしのほうがたくさん出る。見ためよりけっこう使える。4面の最初で出現。

©1988 NAMCO

充実したビジュアル展開！



このゲームのビジュアルには、目をみはるものがある。『アサルト』に始まった〝システムII〟のシリーズだけに、ズーム・回転などの効果も十分、充実しているのだぞ。ペガサスが上昇＆下降するシーンは迫力アリ、だ。

さて、各面をざっと紹介してみよう。

1面はディロスの丘を通り、メデューサの神殿へ向かう。ビームのムダ撃ちを避けて、ボスまで残そう。

2面は地下の洞窟を抜け、グライアイの神殿へ。

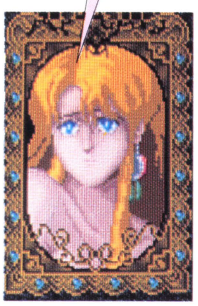
3面は空中戦だ。グリフォンの追撃をかわし、セイレンの神殿をめざせ。

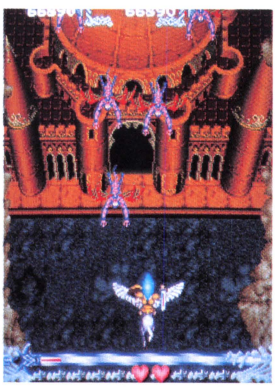
4面は炎の海。ザコ敵の攻撃がかなり厳しい面だ。ボスのアンタイオスも手こずること必至！

▲メデューサを倒し、まず呪いを解け！

◀炎の海はハマリ地帯。出現する敵は確実にやっつけろ。えーいこの〝顔〟!! ジャマっ!!

▶アンタイオスはメチャ強い。攻撃がヒットすると、撃ち返し弾がバラバラバラバラ……





▲グライアイの神殿の手前。「着いたか」と思ったら、ザコが降ってくる

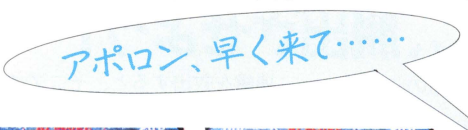
▲グリフォンとの空中戦。高速スクロールが気持ちイイのだっ！

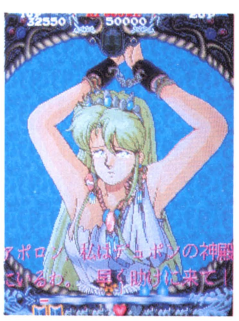
アニメーションのできは絶品！

そしてこのゲームの最大の特徴！

面クリするごとに、画面いっぱいに広がるアニメーション。キャラがまたよくしゃべる！　スキップしようとすると「触らないで！　私のこと、見たくないの？」なんて出るあたりからも、開発者の思い入れが感じられる!?

コンティニューで〝NO〟すると、「あなたなんか嫌いよ！」と、ぷいっ。スネてしまうのもカワイイ。とにかく、いっけんの価値あり。





拓の第一印象

とにかくストーリー性とＡＶ面の優先されたゲームである。ＧＭはＧＭの域を越えた「映画音楽」の領域に達しており、ＯＶＡのサウンドにも匹敵するできだ。開発者の多くが、その手の映画などを観まくったのか、アニメファンか、どちらかなのだろう。マニアを魅了する要素は十分に取り入れられていると思うのである。

ただ、ゲーム性はというと、あまりにもアイテムに頼りすぎており、ノーマルでは話にならない。アイテムはあくまで補助的なものとして扱うべきでは……と思うのだが。

戦友を救出するため、再びベトナムへ！

ベトナムの密林の奥で、かつての戦友が生存している——彼らを救出するため、俺はベトナムへ飛んだ。

エム・アイ・エー

戦闘中の行方不明兵士はどこへ!?

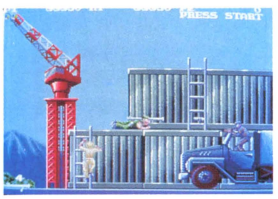
ゲームのコンセプトは『グリーンベレー』と同じ。主人公はナイフを片手に、敵をザクザクやりながら進んでいくのだ。オーッ！

途中でハシゴを上ったり、地下通路へ下がったりしながら難関を突破していこう。ランチャーやマシンガンを構えた敵や、地雷には気をつけろ。

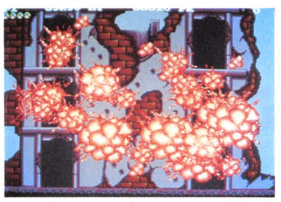
各ステージの拠点を破壊すれば、ステージクリアだ。

▶攻撃の基本は、こうしてナイフで「ぶすっ！」敵の攻撃は落ちついて見切れ

◀飛行機は上へよじのぼってクリアしよう。プロペラに巻き込まれるとアウトだ



▶アイテムは有効に使おう。でも使いしぶるだけが能じゃない。ときには思いきり



◀敵の防衛ラインを突破。やったぜ大爆発!! さあ、つぎの指令へ！

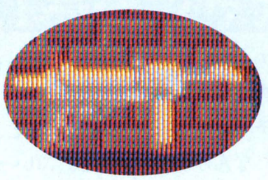
武器を奪え！

赤色の敵をやっつけると、武器を出してくれる。2種類以上のストックも可能で、ボタンでセレクトができるのだ。

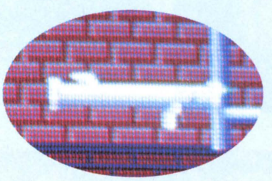
どの武器も弾数制で、ミスすると使用中の武器はなくなってしまう。

下にあげた4つの武器がそれだが、有効に使ってほしい。

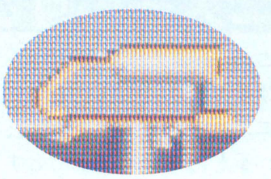
◀手榴弾。放射線状に飛んで、広範囲の敵を倒す（弾数3）



◀マシンガン。1つのショットで3発の弾を発射（弾数12）



◀ロケットランチャー。貫通力があり、一直線上の敵を全滅（弾数3）

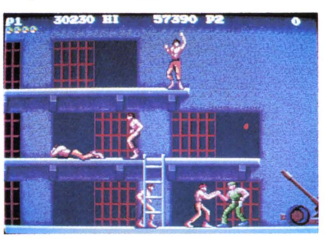


◀火炎放射機。ロケットランチャーの強化版（弾数2）

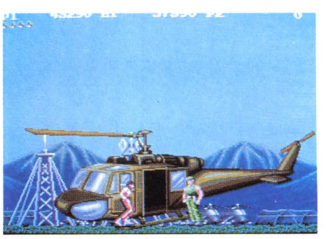
捕虜を救出し、脱出させよう！

5面まで進むと、いよいよ敵の収容所へと突入。ここでの攻撃、とくに最終防衛ラインでの戦いは、かなり厳しい。ひたすら慎重に。

捕虜を救出すると、そこで終了——ではなくて、ヘリポートまで援護して脱出させなくてはならない。捕虜を全員死なせては、苦労も水の泡……！



◀捕虜とガッチリ握手っ！しかしタイヘンなのは……!?



◀なんとか無事救出。ヘリで脱出！ めでたしめでたし

©KONAMI 1989

拓の第一印象

●M.I.A.

パート2としてのできはまあまあ。ただ、魅力的な要素に乏しく、広くアピールするのは難しいかもしれない。

●四川省

パズルは良くできていると思うし、ハマリ始めると熱中する。ただし、制限時間がかなりつらい。また、パズルゲームとして売るのであれば、お色気シーンはダソクだったかも。

どはまりパズルだ！

麻雀牌パズルは、なにも『上海』だけとは限らない。ここにもまた、ニュータイプのパズルが登場したぞっ!!
さあ、頭を思いっきし働かせて、牌と牌とのライン網をつくれ。なんたって勝ったひとには♡サービス！ あるよ。

中国四千年の神秘が生んだパズル!?

積みあげられた牌を、同種の組み合わせで取っていくのが『上海』だったけど、これは、平面に並べられた牌をラインで結んで裏返していくゲーム。といっても、表向きになっている牌の上は、ラインは通れない。また、２回まではラインを曲げることができる。

そしてお相手は女子寮のピチピチギャル。彼女たちの挑戦に、キミはどこまで勝ち抜けるかな？

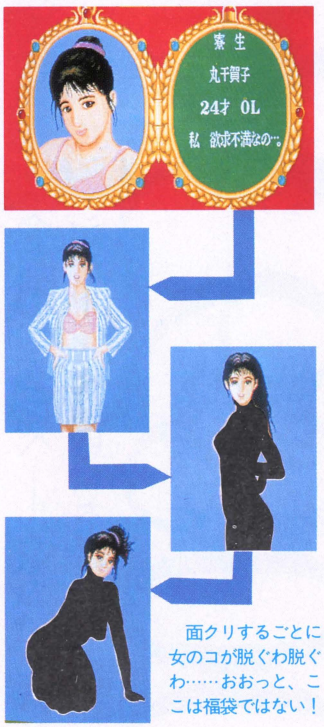
▲キミの好みは、どのコかなっと♡

▲こうやってラインを結んで、牌をひっくり返していくのだヨ

▲これはMサイズ。ちょっと難しくなってくる

▲最大のLサイズ。ふっふっ、私は「手詰りの帝王」(……)

まー♡いやらし

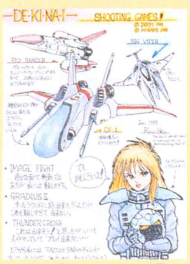


面クリするごとに女のコが脱ぐわ脱ぐわ……おおっと、ここは福袋ではない！

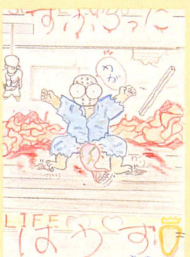
©1989 TAMTEX

PLAYER'S SPIRIT

来た来た来ました！ みなさんから寄せられたイラスト！ 思わずうかれ、ささやか特集だよん☆



▲新潟県・Ryu—Hey君
これからもヨロシクね



▲札幌市・吉田晃君
これ痛そ……でも笑える

▲横浜市・姫氏一人君
んー。㊟はエミリーが♡

▲千葉県・神異妖魔道士まりもさん(長い……)
「今月の１等賞！」プレゼント送りますね

★イラスト待ってまーす

企画倒れの危機にさらされていたこのコーナーも、徐々に盛りあがりを見せてくれて、㊟も㊞もホッとしてマス。で、「もっとイラストくだせえ」ってんで、うしろの住所の「アーケード・スピリット」係までね！

※画面は開発中のものです

X68000

今月の目玉はベールをぬいだ新X68000。
シャープ突撃取材を読めば、キミも事情通!?

未来のアイドルを探せ！

プロダクションマネージャー

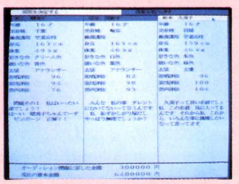
●コムパック☎03-375-3401　9800円

ハーイ！彼女アイドルにならない!?

キビシー芸能界、それもサバイバルゲームといわれるアイドル戦線をゲームにしちゃえ、というのがこの『プロダクションマネージャー』。芸能事務所の経営者となって、素人の女の子をスターに育てていく過程を、リアルな業界データを駆使してシミュレートしている。メニューばかりでとっつきにくいが、遊びだしたら止まらないぞ。

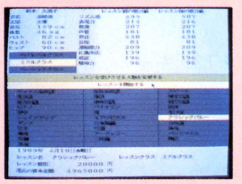
プロダクション活動メニュー、一覧表

●新人オーディション



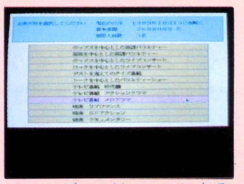
▲オーディション風景。各プロフィールについているコメントがブリッ子してて笑える

●タレントレッスン



▲採用した新人はレッスンして能力値を上げる。そうしないと仕事に成功しない

●自社企画運営



▲このゲームは、ここにある自社企画を成功させることが最終目的なんだ

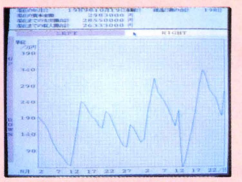
●芸能活動

▲仕事は各タレントの能力とキャラクターによって選ぶ。成功すれば高ギャラがとれる

●全国キャンペーン

▲キャンペーンをはって知名度を上げておくのも有効だ。もちろん費用がかかるけど

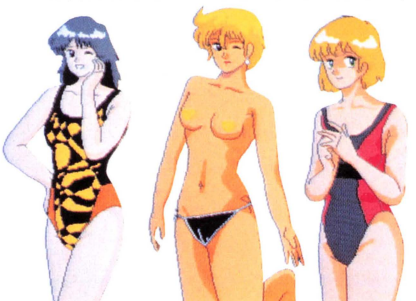
●経営成績表



▲事務所の資金が0円になると、ゲームオーバー。収支グラフで経営状態をチェック

売れるためにはハダカも平気!?

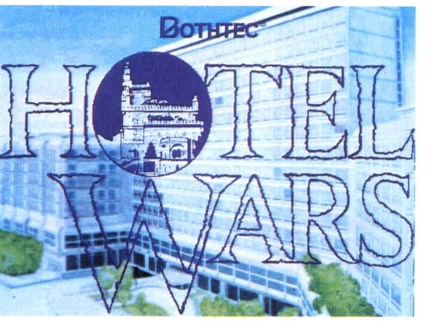
下の写真を見て、Hソフトだ！ と思ってもらっちゃ困るけど、ゲームの見せ場がこのアイドルヌードシーン。デビューしたての新人じゃあ「いや！」と言われるところだけど、そこはそれ。



プロ意識にめざめたスターともなれば、もう何度でも、いくらでも、バンバン見せてくれるんだ。ウヒヒヒヒ。

カワイイ女の子もいっぱい入っていることだし、宇宙企画みたいなアダルトH路線の事務所を開くことだってできるんだぞ。

めざせヨーロッパのホテル王
ホテルウォーズ



●ボーステック ☎03-708-4711／9800円

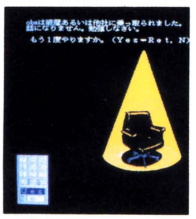
コンピュータとビジネス競争

なぜか今月は2本目もＳＬＧ。それもコンピュータの会社と競争しながら、パリやロンドンなど、ヨーロッパの各都市にホテルを建てていくマルチビジネスゲームだ。

ビジネスゲームっていうとなんかムズカシそうに聞こえるけど、建てたホテルにマネージャーやシェフを配置したり、火災保険をかけたりと、やることはとっても具体的。

ゲームを盛りあげるイベントにしても、食中毒による営業停止、株の買占めによる会社のっとりなど、いろいろあってプレイが単調にならないようになっている。

▲ヨーロッパのマップがひかるプレイ画面



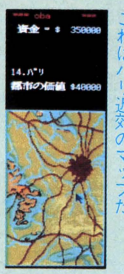
▲破産がなんだ。不屈の精神がなくては成功なし

▲ヒェー。借金までして建てたのになあ

これがホテル経営のノウハウだ

出だしでつまずくとすぐ終ってしまうのがこのゲームの欠点。そうならないためには、ホテルを建てたら、すぐマネージャーとシェフを雇うことと、自社の株をコンピュータに買い占められないようにすることだ。

土地探し



◀都市を決めたら、つぎは建設地。これはパリ近郊のマップだ

◀ホテルがすでにオープンしている場合、建設地は限られてしまう

マネージャー

▲有能なマネージャーを入れ収益アップ

シェフ

▲高名なシェフがいないと食中毒になる

オープン

▲建築を始めて2カ月で完成。さあテープカットだ

コマンド入力式本格派AVG

THE MAN I LOVE
ザ　マン　アイ　ラブ

●シンキングラビット ☎0797-73-3113／7800円

フルカラーとなって再登場

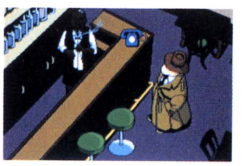
シンキングラビット。AVGひと筋にやってきた老舗ソフトハウスからハードボイルド・アドベンチャーが届いた。

舞台は大都会ニューヨーク。鼻の大きな私立探偵の主人公が、金持ちの未亡人から依頼された仕事は、盗まれた宝石の捜索だった。亡くなった主人の形見だというサファイアの指輪を求め、探偵は街に飛びだした。

▲アメコミみたいに効果音が文字で表れる

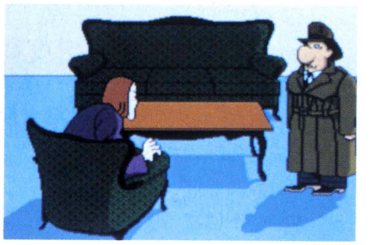
ストーリーはそのままだが、アメコミ調のモノクログラフィックだったのが、ロッパー版ではフルカラーに変身。イラスト集をゆっくりとめくっていくような味わい深い画面となっている。

また音楽も全曲つくり直し。作曲家は「カサブランカに愛を」と同じ永田英哉氏であるのも、見落せないところだろう。すでに解いたひとも、もう一度どう？

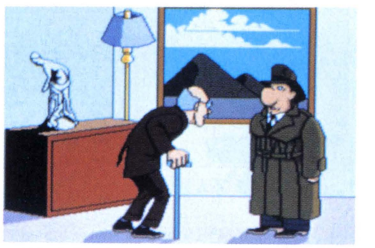


▲バーボンを飲みながら話を聞いて情報収集も、仕事

▲トゥルルル。オフィスに戻ると電話が鳴った――!?



▲「形見の指輪だけでも……」と老女は言った



▲宝石を売ったこっとう商がナニか知ってる!?

X68専用グラフィック採用

トリトーン・ファイナル

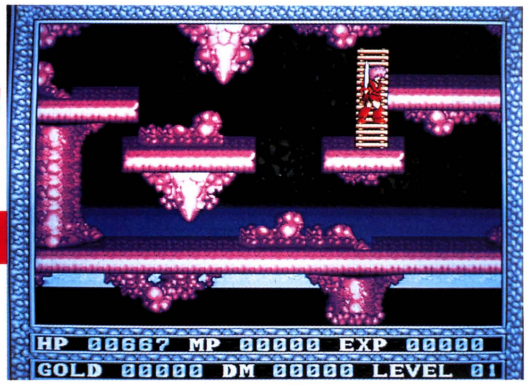
●ザイン・ソフト☎0794-31-7453／9800円

敵対する兄弟の運命は？

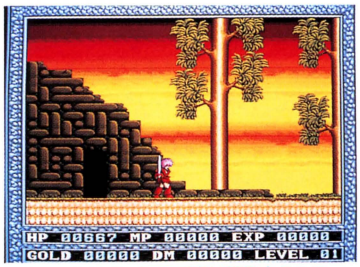
横スクロール、会話を中心に進むストーリーが特徴だった『トリトーン』の第2弾。自由と希望の国アムルシガを破壊し、暗黒の国にしようとする狂皇帝シヴァニェルグと、それを救おうと立ちあがった勇士アディンの物語だ。じつはこのふたり、兄弟なんだけど、なぜか主人公の弟アディンは、そうと知らされずに生活していた。このあたりゲームを進めていくうえでの伏線となっている。

人がいれば話しかけて情報をとるのは同じでも、こんどはアイテムや魔法がグーンと増えたので、プレイにバリエーションがついた。

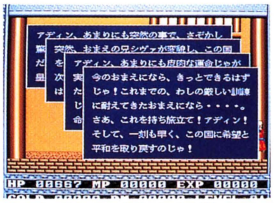
それに魔法の効果をグラフィックで表現したり、音声合成による効果音を入れたりと、ロッパーらしいパワーアップをしてくれているのが、とってもうれしいなっと。



▲ダンジョン中も横スクロールマップだ



▲スタート地点。画面写真は開発中のもの


▲これでもか、といわんばかりのメッセージ。読み落しは許されない？

▲薬屋など、街のなかはショップだらけ。イエローの薬はナニに効く？

超新作コーナー

ソフトハウスの口がかたくって、ホント苦労した。そんなわけで超新作は2本のみ……。

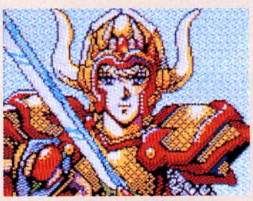
ギムやスレインに会える日も近し

ロードス島戦記

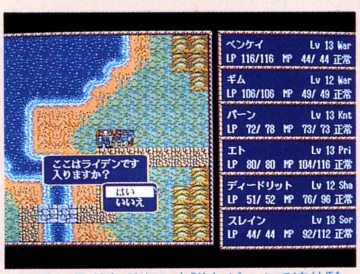
●ハミングバードソフト☎06-315-8255／9800円(予価)

グラフィックは総描きかえかな？

これはなにも説明しなくてもわかるよね。あの大人気ＲＰＧのロッパー版が開発されている。「まだ詳しい情報は公開できない」とハミングバードは言っているが、たぶん、キャラなどのグラフィックは総描きかえとなることだろう（おいおい、そんなこと勝手に決めちゃっていいのかよ。それは希望だろ）。


▲開発中のため、写真は98版

まあとにかく、移植は確実に進んでいるらしいから、次回はもっと突っこんだ内容を聞き出せると思うよ、たぶん。



▲ハラハラドキドキの小説をゲームで追体験

第4のユニットの第3弾

デュアルターゲット

●データウエスト☎06-968-1236／価格未定

コマンド入力は動詞＋感情の新方式

美少女ブロウィンが主人公のＳＦアドベンチャーの続々編が登場した。こんどは入力方式が、なんと動詞＋感情というまったくの新方式。たとえば「話す」のあとに「喜ぶ」を入れたりできるんだ。もちろん選ぶ「感情」によって、相手のキャラの反応もきちんと変わってくる。

▲ブロウィンにまた会えるぞ

▲喜・怒・哀・楽・謝のコマンドに注目！

グラフィックや音楽はロッパーオリジナルだし、アニメーションのパターンも増える予定なので、またまた期待できそうだね。

速報

X68000に新シリーズ登場！

EXPERT／PRO

X68000シリーズに、現行機種の性能をさらにアップさせた最上位機種「ＥＸＰＥＲＴ」シリーズと、性能はそのままにコストダウン化をはかったハイパフォーマンス機種「ＰＲＯ」シリーズが新たに登場する。両シリーズとも、40ＭＢハードディスクを内蔵したタイプ、ハードディスクなしのタイプがあり、計４機種が発売されるそうだ。

▲新機種に関する説明をしてくださった金井さんと鳥居さん

魅力いっぱいの新シリーズ。キミならどっちを選ぶ？

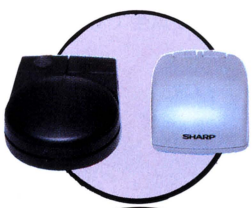
★ＰＲＯシリーズ

デザインを一新、しかも低価格！

えっ、これがX68000？　とビックリするくらい、思いきったイメージチェンジをはかったＰＲＯシリーズ。マウスやキーボードのデザインも新しくなっている。本体内に40ＭＢのハードディスクを内蔵できるほか、各種拡張ボードを差し込むための Ｉ/Ｏスロットが４つになり、拡張性が強化されている。

見ための変わりように対して中身のほうは、現行機種の高性能をそのまま受け継いでおり、ソフトも完全互換。これで定価が29万8000円（ハードディスクなし）という低価格なのだから、まさに驚くことだらけの新機種、登場だ。

▲ＨＤ付きは40万8000円



▶ＰＲＯのマウスには、トラックボールの機能がついていない

▶キーの配置は同じだが、全体的にゆったりしていて、使い心地のいいキーボード

★ＥＸＰＥＲＴシリーズ

メインメモリを拡張！

X68000の最上位機種として登場するＥＸＰＥＲＴシリーズは、ＰＲＯシリーズのようにデザイン面での変化はないが、そのぶん、見えない部分での強化がなされている。まず、メインメモリの容量が２ＭＢに拡張され、ＶＲＡＭなどと合わせて、３ＭＢを超す大容量メモリを標準実装している。また、現行機種と同じサイズの本体の内部に、40ＭＢハードディスクを内蔵できるようになった。もちろん現在発売されているソフトは、すべて使用可能である。価格は35万6000円（ハードディスクなし）。

▲ＨＤ付きは46万6000円

OSもバージョンアップ！　アクセスタイムが半分に！

新機種の発売にともなって、付属のＯＳ（Human68k）および、日本語フロントプロセッサーがバージョンアップされる（両方ともVer. 2.0になる）。

Human68k Ver. 2.0 は、ワークステーション環境に必要なファイルの共有化あるいは、仮想ドライブ対応などのネットワーク処理のサポート、また、マルチタスクに近い処理環境を提供するバックグラウンド処理の実現など、さまざまな処理機種が付加され、高機能化されている。

さらに、Ver. 1.01に比べて、ファイルのアクセススピードが約２倍の速さになり、待ち時間が半分に短縮される。

日本語フロントプロセッサに関しても、漢字変換能力、変換スピードが、かなり強化されているんだ。

なお、現行機種のユーザーに対するＯＳ等のバージョンアップサービスだが、バージョンアップキットを低価格（１万円以下）で発売するかたちでサポートするそうだ。少しでも早い発売が待たれるね。

PC ENGINE

PCエンジン

最近バテぎみの小生……だが、疲れもブッとぶようなスゴイRPGやって、元気も回復！

凄王伝説

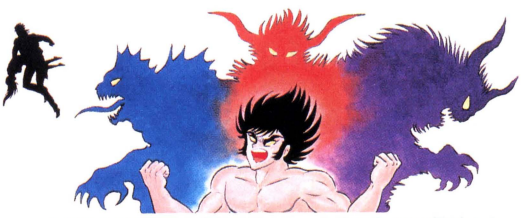
RPGファンが待ちに待った『凄ノ王伝説』がついに登場！まさに本格派と呼ぶにふさわしい、圧倒的なパワーをもったこのソフト。キミのハートをとらえて放さないぜ！

STORY

主人公・朱紗真悟は、スサノオノミコトの生まれ変わりであり、すぐれた超能力者となる素質を秘めていた。この力に目をつけ、利用しようと考えたのが、超能力者による新しい世界をつくろうと計画する瓜生麗だった。瓜生は、朱紗の最愛の女性、雪代小百合を不良グループに襲わせた。愛する人を乱暴されて朱紗は怒り、超能力を爆発させた。やがて朱紗は、事件の影で糸をひいているのが瓜生であることをつきとめた。だが同時に、愛する雪代が瓜生の道具にすぎなかったことを知った朱紗は激怒し、ついに力を解放してしまった！　怒れる力は3体の凄ノ王となり、あっという間に世界を崩壊へと導いた。

凄ノ王を分離して精神のぬけガラとなった朱紗は、自分の分身、凄ノ王を倒し、地上に平和を取り戻すために立ちあがるのだった。

▲主人公・朱紗真悟。絶大な超能力の持ち主



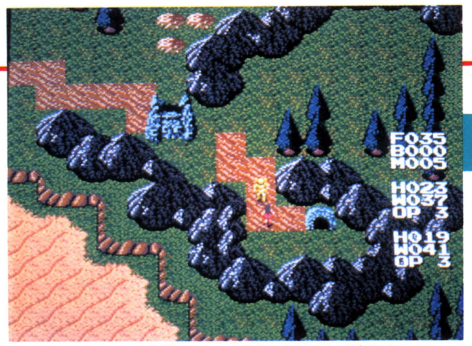
▲怒りを爆発させた朱紗の体から、3体の凄ノ王が誕生した

▲凄ノ王の力はすさまじく、地上はあっという間に崩壊してしまった。人類はこのまま全滅するのか

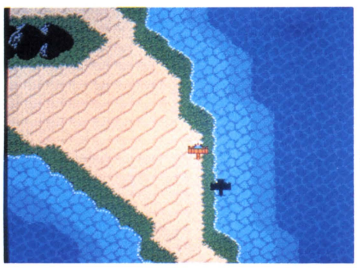
▲人類の最後の切り札、超戦艦ラン・グーンも、凄ノ王に勝つことはできず、撃沈させられた

©1989　HUDON SOFT Kadokawa shoten ダイナミック企画　イラスト／永井　豪

●ハドソン☎03-260-4622／価格未定、4月27日発売



▲ダンジョン、城、野山。さまざまな地形が待ちうけている



◀飛行機で大空を遊覧飛行

ただのRPGじゃない！

ＲＰＧというと（とくにファミコンのもの）、経験値をかせいでレベルをあげないと、ちっとも話が先に進まないものが多い。先に進みたい気持ちをぐっとこらえて、そのへんをウロついている弱っちいモンスターをやっつけ、チビチビ経験値をかせいでレベルを上げる。ストーリーを楽しむ時間よりも、戦闘している時間のほうが長いようなゲームをＲＰＧと呼んでいるなんて、おかしくないだろうか。

この『凄ノ王伝説』は、そんなモヤモヤ気分をスカッと解消してくれるホンモノのＲＰＧだ。レベルを上げるための戦闘に時間を浪費するなんてことはないし、ゲームの展開はあくまでもストーリー主体。ゲームの舞台も、陸ばかりでなく、海や空にまでおよぶ。永井豪先生の原画の迫力をそのまま生かしたグラフィックも見もの。とにかく、これまでＲＰＧと呼ばれていたゲームとは、ひと味もふた味もちがった魅力でいっぱいのソフトだ。

▲帆船で海へ。もちろん海にも敵がいっぱい

ゲーム展開はストーリー中心

戦闘にあけくれるようなゲーム内容では、ストーリーに神経を集中させることができず、せっかくのストーリーの印象も薄れがち。エンディング画面を見ても、「あー、やっと終わったか。しんどかったなあ……」とため息をついてしまうようなゲームも少なくない。そのてん『凄ノ王伝説』は、あたかも映画を観ているように、ハラハラドキドキが連続するうちにゲームが展開するようになっている。

▲敵キャラだって、きちんと芝居するのだ

これまでのゲームでは、戦闘しなければ経験値が得られず、レベルアップもできなかったため、戦闘するしかなかった。それに対し、イベントをクリアすることによってレベルアップするシステムになっているので、ストーリーを追っていけば、それとともにキャラクターも育っていく（右にひとつ例をあげた）。ボスキャラなどとの避けられない戦闘以外、戦闘せずともゲームを進めることさえできる。ここまでストーリー中心のゲームがあっただろうか？

これでレベルアップ

1 ある少女から、父親にあてた手紙を預かった

2 離ればなれになっている親娘のため、手紙を届ける

3 娘からの手紙を受け取り、父親はうれしそうだ

4 こうしてこのイベントはクリア。レベルアップした

つぎつぎ起こるイベント

人々を苦しめる獣魔王を倒せ

半年前から獣魔王と名のる魔獣が住みつき、その配下の魔獣たちがウロつくようになったため、町の人々は外出さえできなくなってしまった。獣魔王を倒し、町を救え！

▲獣魔王の出現で、町の人は困り顔

魔獣に追われている人を救え

旅の途中で、魔獣に追われている人から助けを求められた。他人のピンチをだまって見ているわけにはいかない。魔獣どもを蹴ちらしてしまえ。それでこそヒーローだ。

▲魔獣に追われている男を助けるのだ

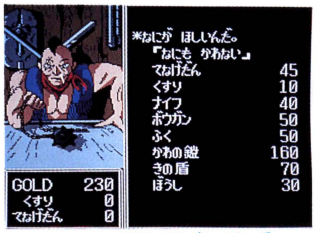
どすこい迫力のグラフィック!!

ゲームをスタートさせると、オープニングからいきなりすごいグラフィックを見せつけられる。映画のスクリーンを思わせるグラフィックは、永井豪先生の原画をもとに描かれており、その迫力はまさに圧巻。こうしたグラフィックがゲームの要所要所に登場して、内容をよりいっそう盛りあげてくれる。また、宿屋、武器屋といった店のなかのグラフィック原画も、永井先生が手がけている。原作マンガの雰囲気をたっぷりと味わうことができるのも、このゲームの大きな魅力だ。さらに、敵キャラのグラフィックもすごい。これまでのＲＰＧでは考えられなかった大きさと迫力のキャラクターがたくさん登場する。その数は100種類以上。驚きの連続になることはまちがいないだろう。

▲永井豪先生の原画の迫力が生かされている

▲敵の城など、重要なポイントは、このようにグラフィックで表示される

▲酒場では仲間を雇うことができる



▲武器屋では、薬なども売っている

そのなかでもハデそうなヤツを下に紹介しといたよ。

超デカキャラ登場ッ

『凄ノ王伝説』に登場するデカキャラは、いままでのＲＰＧのデカキャラとはスケールがちがう。ボスキャラともいうべき凄ノ王は、画面の半分を占領してしまうほどの巨大キャラなのだ。ちなみに、凄ノ王は３体に分離していて、下に載せた凄ノ王は「海の凄ノ王」という、いちばん小型の凄ノ王なんだ。これよりデカいのが出てくるなんて、想像できるかい？

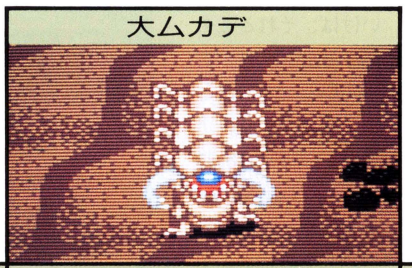
大サービス こいつが凄ノ王だっ

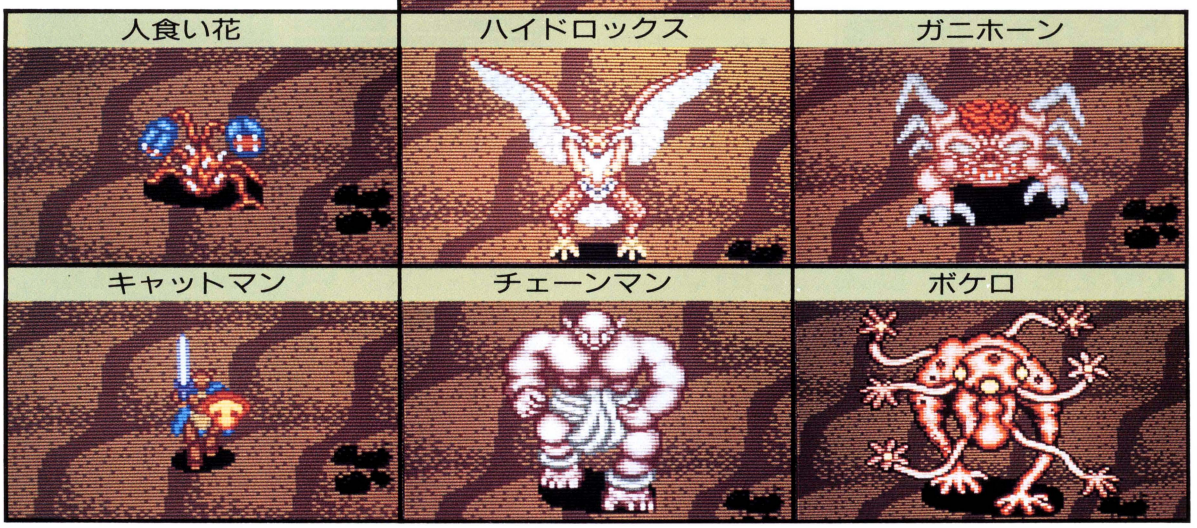
▲こいつが海の凄ノ王。すごい迫力だ

▲こんなにデカいキャラが襲ってくる

モンスター図鑑だよ

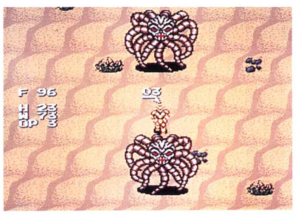
なんと100種以上(色かえキャラなしで)にもおよぶ敵モンスターたちの、ほんの一部を紹介しよう！

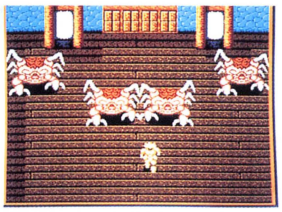




戦術＋超能力の戦闘モード！

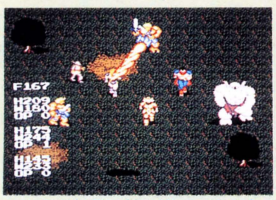
このゲームの戦闘モードは、シミュレーション性が高く、敵キャラとの位置関係が大きな意味をもっている。敵に接近して剣で斬りつけたり、飛び道具や超能力を使って離れた場所から攻撃したり、ふたりがかりで攻撃したりと、さまざまな作戦のパターンが考えられる。これまでのＲＰＧの戦闘シーンに多くみられる、敵キャラと向かい合わせで戦うような、非現実的な戦闘ではなく、より実戦に近づいた戦闘が再現されるのだ。アタマを使って戦わないと、勝ち残れないぞ。

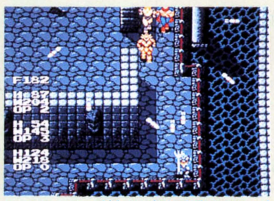

▲はさみうちされたら、かなり不利だ


▲強そうな敵には接触しないで戦おう

射撃

ボウガン、ピストル、マシンガンといった飛び道具を装備している場合は、敵に接触しなくても攻撃することが可能だ。離れた場所から攻撃できるので、超能力や特殊能力をもたない敵キャラからは、反撃を受けずにすむ。おかげで、かなり有利に戦える。ただし、敵によっては飛び道具が効かない場合もあるので、注意が必要。


▲火炎放射器で敵を焼きつくせ！


▲ミサイルが敵めがけて飛んでいく

接近戦

ナイフや剣、メイスなどといった接近戦用の武器を装備している場合は、敵キャラに接触しなければダメージをあたえることはできない。接触すれば、確実に敵からの反撃を受けるので、やる以上はダメージ覚悟で反撃してかからねばならない。

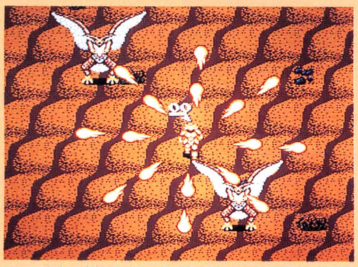
▲敵キャラに接触しないと攻撃できない

▲敵が多いと接近戦は不利かもしれない

超能力

超能力は、原作のテーマでもあるだけに、重要な意味をもち、攻撃、防御、移動、それぞれに効果を発揮する８種類の超能力が登場する。ほかのＲＰＧの魔法のようなもの、と言えばわかりやすいだろうか。超能力の源は精神力（WP）で、これが０になると超能力が使えなくなる。

超能力の表現方法は、ビジュアルとサウンドを駆使したかなりハデなものになっていて、高レベルの超能力が使えるようになれば、表現は、さらにハデに力強くなっていくぞ。右に超能力の例を４種類あげておいた。


▲ハデなグラフィックとサウンドで演出

▷PK

念動力攻撃。精神力を敵にたたきつけて、大きなダメージをあたえる。敵は、押しつぶされるようなショックを受ける。指定した１体の敵にしか効果はないが、あたえるダメージは最大。

▲念を集中して、敵にたたきつけて攻撃するＰＫ

▷フレア

精神力を熱エネルギーに変換し、火炎によって敵を攻撃する。画面内のすべての敵に対して効果を発揮するが、あたえるダメージは小さくなってしまう。ザコキャラを一掃するのに最適。

▲すべての敵にダメージをあたえる火炎攻撃だ

▷ウェーブ

衝撃波攻撃。精神力を衝撃波に換えて、敵にぶつける。電気ショックのようなダメージをあたえる。衝撃波に巻きこまれたすべての敵に対して有効。レベルが上がれば、効果範囲が広がる。

▲衝撃波が包みこんだ敵は、すべてダメージをくらう

▷バリア

精神力で壁をつくって、敵の攻撃から身を守る防御の超能力。強力な攻撃をしかけてくる敵と戦う場合、このバリアは欠かすことができない。高レベルのバリアになるほど、効力が大きい。

▲精神力で体のまわりに防御壁をつくり、ガードする

➡次号はHow To Winをやるぜっ！

SPIRITS

MEDIAMIX

"戦国""ピラミッド" 2つのソーサリアン

セガのS.S.T. BANDライブに、2月9日、行ってきたよ。「燃・え・た・ぜっ！」
それはおいとき、今月はパソコンGMの雄・ファルコムレーベルの新譜の話。『ソーサリアン』の新シリーズ2作がCD1枚に。

SENGOKU

A面は『戦国ソーサリアン』。アレンジャーは、もうファルコムサウンドのアレンジには欠かせない存在となった、難波弘之氏だ。

――今回のアレンジで、とくに意識された部分は？

「和楽器ですね。琴とか篠笛、和太鼓なんかは、本物を使ってますよ。

洋楽器で出ない音が出るのも魅力ですけど、やはりナマの迫力にはかないません。アドリブとかもできますし」

――GMのアレンジというと、原曲のイメージがつきまとうと思うんですけど、そのへん苦労したのでは？

「そうですね。ただ、最近は原作からちょっと離れて、思いきったことをしていこうかと思ってるんです。アイドルのりのものとかを意識したりもして」

――多岐にわたるアレンジ？

「自分が没入できる音というか、そんなノリを見つけてほしいですね」

難波弘之氏

キーボード奏者・作編曲家・SF作家。1981年にグループ「センス・オブ・ワンダー」を結成。1987年にバンドデビュー。宇宙的感覚のサウンドがはじける。

▲左から、笛の一噌氏、難波氏、石川さん

PIRAMID

B面の『ピラミッド・ソーサリアン』のアレンジャーは、岡田徹氏。

――GMのアレンジは初めてとか。

「あまり"GM"というのは意識しなかったんですよね。わりと普通の感じでやりました」

――最近のGMについて、なにか。

岡田徹氏

1976年「ムーンライダーズ」を結成。個人活動としては若手・新人のレコードプロデュースやCMソングの製作を手がけている。

▲「GMの音楽的魅力を探りたい」と岡田さん

「昔のYMOの時代、チープテクノですか、あのころに比べると音のクオリティも上がってますよ、やっぱり。16ビットCPUが普及して、CDとの変化もなくなってくるんじゃないですか？

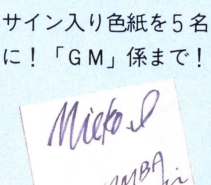
アコースティックな感じのも、増えてますし」

――今後のご予定は。

「GMをつくってみたいですね（笑）」

★色紙プレゼント★

難波氏＆石川さんのサイン入り色紙を5名に！「GM」係まで！



NEW DISK INFORMATION

G.S.M. 忍者龍剣伝

●ポニーキャニオン
CD2800円、CT2500円

DATA

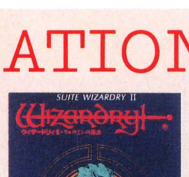
FC版は、グレードアップ・アレンジバージョンで新録音。いずれもGMの枠を越えた"音楽の1ジャンル"として、かなりボリュームのある音づくりになっている。

G.S.M. IMAGE FIGHT

●ポニーキャニオン
CD2800円、CT2500円

DATA

最初の「ゲームウォーズ」は、6機種・13曲のディスコバージョン。んー、かなり遊んでるなあ。ギターの強調されたメロディーラインに耳を傾け、他社版と聴き比べてみては？



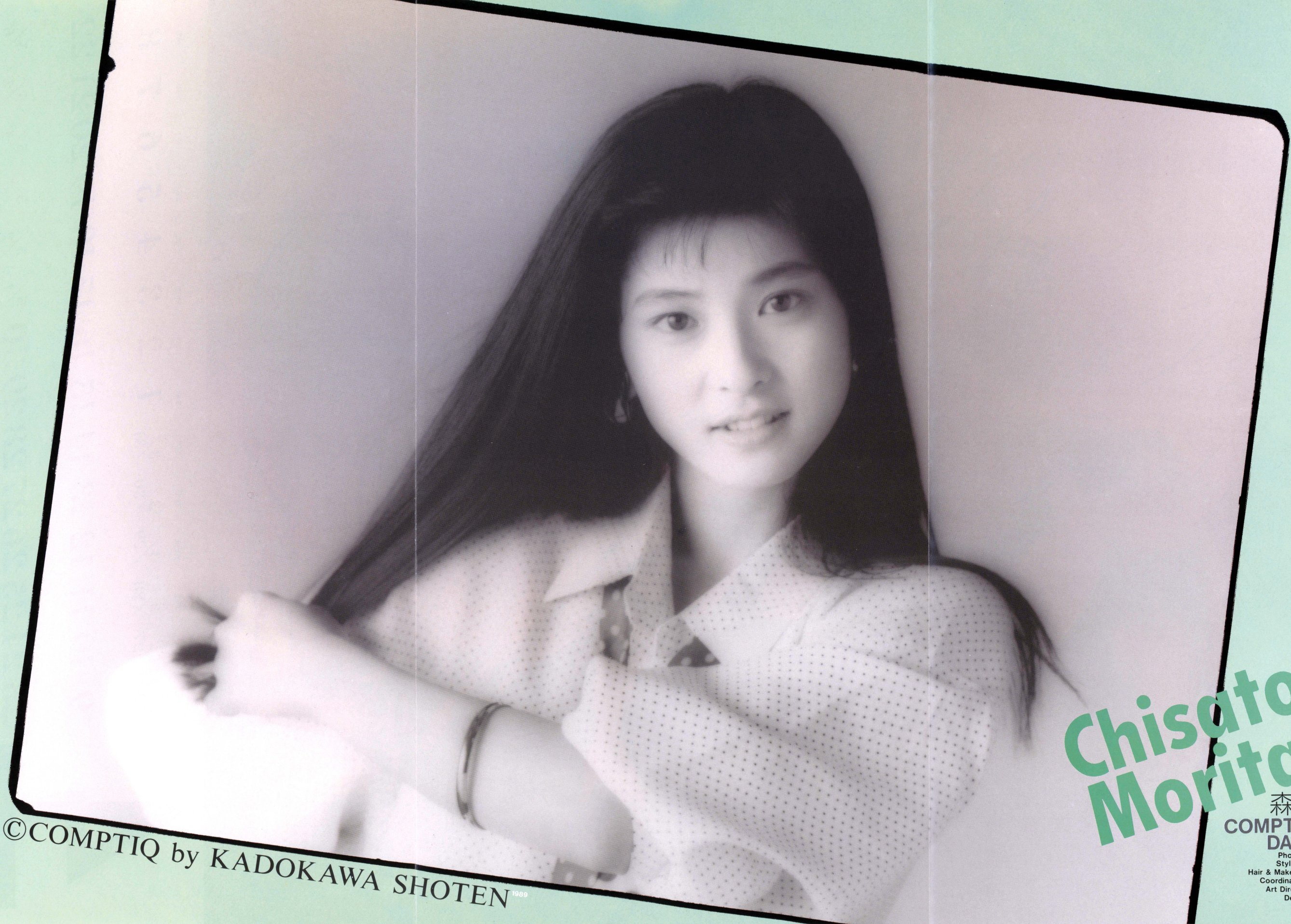
組曲 ウィザードリィII ～リルガミンの遺産～

●アポロン
CD3000円、CT2500円

DATA

シンセサイザー・オーケストラのサンプリング・キーボードを、すべて羽田健太郎氏が"手弾き"で演奏＆収録した職人芸。RPGの世界はオーケストラ！　のイメージ。

※春のサイトロンビデオコンサート　昨年同様、全国の主要なレコード店で開催されるよ！　期間は、3月25日～4月9日前後。「SSTバンドコンサートライブ」のビデオ上映会、クイズ大会と、盛りだくさんの内容。無料貸出ビデオ「サイトロンデジタルエクスプレス」第2号の発表もあるっていうから、楽しみだネ。



Chisato Moritaka

森高千里

COMPTIQ NEW IDOL DATA BANK

Photo by Youichi Iwase
Styling by Fueba Fujino
Hair & Make-up by Yoshinori Shimohashi
Coordinated by Masaaki Tsukada
Art Direction by Kazuo Takagi
Design by [AR+DA]

©COMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1989

原作／永井豪　Ⓒダイナミック企画
世界征服を狙うシスタージル率いるパンサークローから"空中元素固定装置"を守るため、
ハニーが大活躍!!　※ナツメより「キューティーハニー」PC8801SRシリーズ発売予定

4 CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
3/26	3/27	3/28	3/29	3/30	3/31	1
2	3	4	5	6	7	8 コンプティーク発売日
9	10	11	12	13	14 勝ファミコン発売日	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26 コミックコンプ発売日	27	28 勝ファミコン 勝PCエンジン発売日	29
30	5/1	5/2	5/3	5/4	5/5	5/6

New

新・アイドル・データバンク

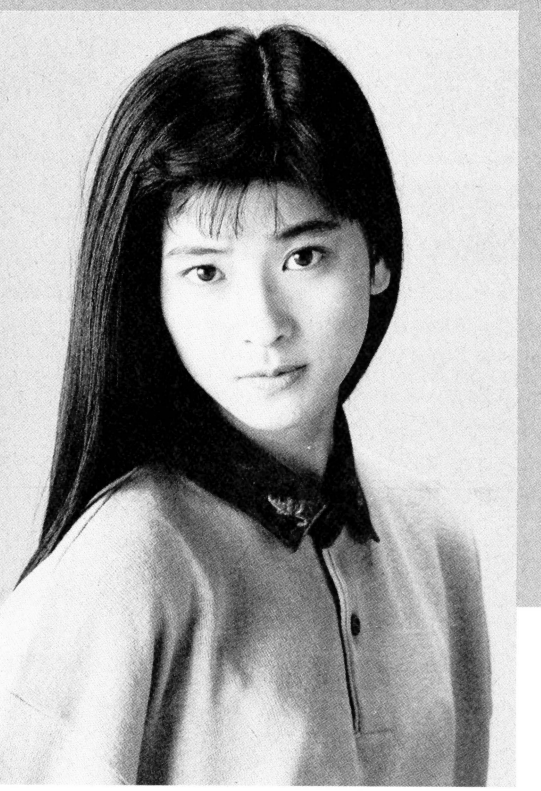
IDOL DATA BANK

—CHISATO MORITAKA—

森高千里

PART 1
IDB020

今月の表紙&PART1は、「かっこいい」という表現が似合う、森高千里。ポカリスエットのCMで彼女を知った人も多いんじゃないかな？



—JUNKO KAWADA—

河田純子

PART 2
IDB021

PART2は3月1日に『輝きの描写（スケッチ）』でCBSソニーからデビューしたばかりの河田純子ちゃんの登場だっ！

新企画

アイドルデータAVG

IDOL DATA BANK
PART1♥IDB020

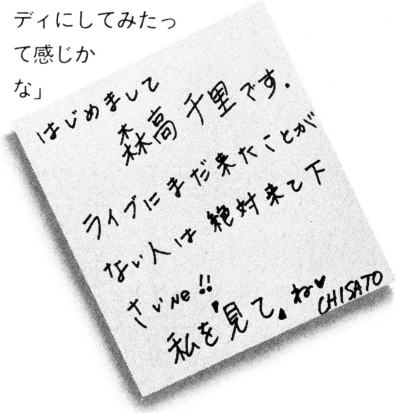
ロックも、ポップスもその時の気分です!

★熱狂的ファンからただのミーハーまで、いまライブで全国を燃えさせている真っ最中のCHISATO、初登場だす。見て➡見て➡

中近東のイメージで遊んでみました

千里のニューシングルが出たぞお！それも、アルバム『見て』の中でも特にカッ飛んでいた『ストレス』のリミックス版『ザ・ストレス』！　やるな〜。

「まあ、『ザ・ミーハー』のパターンなんですけど(笑)。こんどは中近東バージョンといって、歌も入れ直したんですよね。ガラッと変わるっていうより、イントロと間奏と後半を変えて、パロディにしてみたって感じかな」



自分の作品も自分で遊んじゃう。このへんが、いかにも千里っぽいよね。

「中近東って行ったことないんですけど、なんとなく人々の眼が鋭いっていうイメージがあって、音楽も、日本じゃ受け容れられないようなものっていう感じがあるでしょ。今まで誰もやってないから、やってみようと思って。それも、私のイメージの中の中近東なんですけどね。ソレっぽい、という」

『ザ・ストレス』は、ビデオも楽しめるぞ〜い。『ザ・ミーハー』の時も、アニメと千里が仲良く踊っていて、なかなか面白かったけど、さて今回は？

「こんども面白いですよ。中華街で撮影したんですけど、私がウエイトレスで、イライラしてるっていう設定で」

う〜む、千里のピンクの制服姿。それは観たいぞ。5回連続で観たいぞ?!

ふつうのコトバをリアルに歌います

最近のアルバムでも、半数以上の曲を自分で作詞している千里だけど、どんなふうに浮かんでくるんだろう？

「やっぱり書こうと思った時しか出てきませんよね。まわりにあることで、私が不思議に思ったことなんかを、そのまま書こうと思ってるから」

千里の書く詞って、そうだよね。“歌詞”っぽくないよね。普通に言う“ことば”だよね。

「本当は音楽的に、“作って”いかなきゃいけないんだろうけど、見た感じ聴いた感じで絶対わかりやすくなきゃいけないって思うから。自分がファンだったら絶対思うし。だからわかりやすく、リアルにっていうのは、いつも考えていることです」

それが、とっても『おもしろい』。そういう千里の詞も含めたニューアルバムが、気になっちゃうんですけど。

「6月前後だと思います。まだ細かいことは決まってないんだけど、『見て』あたりから私も、ベースやドラムの音とか、わからないなりにも意見を出せるようになったし。スピーカーから流れてくるのを目をつぶって聴いてても、

INFORMATION
森高千里さんのインフォメーションだ

●コンサートツアー●森高千里コンサートツアー『見て』が1月12日の渋谷を皮切りに始まった。残りの日程は、3月10日・札幌道新ホール、12日・仙台市民会館、15日・新潟県民文化大ホール、24日・熊本郵便貯金ホール、25日・長崎平和会館、27日・福岡都久志会館。詳しい問い合わせは各地のイベンターまで。

●ファンクラブ●ファンレターやファンクラブ入会の問い合わせは、〒150-91東京都渋谷郵便局内私書箱76号　オフステーション内森高千里F.C（☎03-402-8395）まで。

〈ザ・ストレス〉
中近東バージョン

▶平成元年2月25日、ワーナーパイオニアから発売。作詞：森高千里、作：編曲：斎藤英夫。3rdアルバム『見て』の中の曲を、リメイクしたものだ

●その他●4月に講談社OREから写真集が発売される予定。ニューアルバムは6月に。CHISATOの今年の活動は、コンサート・アルバム等、歌中心になる予定。マイペースで頑張っている千里を応援していくのだ。

そこで演奏してるのがわかるっていうようなレコードができれば、音作りも成功だなって気がします。そういうのって、ないでしょ。洋楽には、いっぱいありますけどね」

こりゃもう、期待するしかねーべ！「ひとつのことだけ、っていうのはやりたくないし、やれないし、ロックだけ歌っていくって自信もないし、ポップスだけっていうのもないし。やっぱりその場その場で、いいなと思った時に口ずさみたいって気持ちで、行きます」

撮影／岩瀬陽一　スタイリング／藤野笛羽（VOICE）
ヘアメイク／下端吉範　文／石川誠壱

PRESENT

千里からグッズプレゼント！

千里からのプレゼントは３種類。ペンの形のサイン入り卓上掃除機を１名、新曲のポスターを５名、サイン色紙を10名にプレゼント。応募方法は、巻末の応募ハガキに必要事項を記入して送ってね。〆切は４月７日だよ！

卓上掃除機 1名

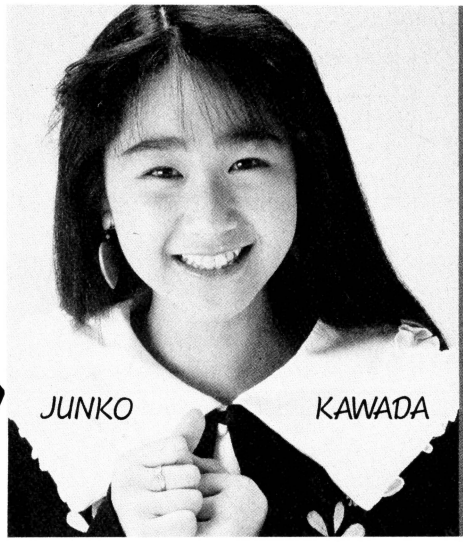
ポスター 5名

サイン色紙 10名

IDOL Data Bank 個性的な千里はデータバンクの内容も個性的だ

IDB No.	IDB020
本名	森高千里（もりたか・ちさと）
ニックネーム	ちぃちゃん、ちさと、ちーぼー
生年月日	昭和44年４月11日
星座	おひつじ座
血液型	O型
出身地	熊本県熊本市
サイズ	身長160cm、体重42kg、バスト？cm、ウエスト？cm、ヒップ？cm、足の大きさ22.5cm
出身校	堀越学園卒業
趣味	映画鑑賞
特技	一回会ったら顔をおぼえる
歌手デビューはいつ？	昭和62年５月25日
ディスコグラフィ	★シングル『NEW SEASON』('87.5.25)『OVERHEART NIGHT』('87.10.25)『GET SMILE』('88.2.25)『ザ・ミーハー』('88.4.25)『アローン』('88.10.25)『ザ・ストレス』('89.2.25) ★アルバム『NEW SEASON』('87.7.25)『ミーハー』('88.3.25)『Romantic』('88.2.25)『見て』('88.11.17)
TVドラマ出演歴	NHK「まんが道」('87.7) フジテレビ「ガクエン情報部H.I.P」('87.9) NHK「川は流れる」('87.12) テレビ東京「母と子の卒業式」('88.3)
CM出演歴	アクエリアス、パイオニア・留守番電話
どんな性格	気が強い、世話好き
自分の体で好きな所	左目
自分の体できらいな所	右目
好きなファッション	はっきりした色の物
好きなスポーツ	水泳、バレー
好きな動物	犬
きらいな動物	なし
好きな音楽	ブラコン
好きなアーティスト	ジョディーワトリー、ジャネットジャクソン
好きな食べ物	カレー、寿司
好きな色	黒、白、赤
好きな絵	うまい絵
好きな場所	おちつける所
尊敬する人	両親、ディレクター
理想の男の子	たくましい人
きらいな男の子	うそつき
よくみるTV	スポーツチャンネル
好きな映画	E.T.
旅行したい国	オーストラリア
占いを信じる？	良い事は信じる
初恋はいつ？	中１
いちばん大切にしている物は？	ファンの人、犬、両親
愛読書	特別ない
ライバルは誰？	自分
弾ける楽器	ピアノ、ドラム、クラリネット、マリンバ、ティンバレスなど
欲しい物	犬
キスの経験	ある
チカンにあったことは？	ある（電車の中、道端）
結婚は何歳でしたい？	25歳までに
コンピュータをどう思う？	やりたい

IDOL DATA BANK
PART2♥IDB021



河田純子

IDOL DATA AVG

JUNKOとシミュレーション・デート

今月号から始まった新企画『アイドルデータAVG』。記念すべき第1回は河田純子ちゃんとのシミュレーション・デートだ！

START

かわゆい、かわゆい純子ちゃん。その純子ちゃんを、ぬわんとキミはおそれ多くもデートに誘っちゃおうなんて考えた。でも純子ちゃんは素直にOKしてくれるだろうか？　キミの胸の内は不安でドキドキだ。だが、ためらってるヒマはない！　とにかく、まずはアタックすることだ。そこで、デートの誘い方だが……。

●直接会って「デートしてくらはい！」と頼み込むのなら①へ。

●会うのは恥ずかしいので、手紙や電話で申し込むのなら⑨へ。

1 「デート？　いいわよ♡　キミの勇気ある行動に、純子ちゃんは心良く応じてくれた。やっり～！　やっぱり男の子はこうでなくっちゃね。純子ちゃんだけでなく、女の子ってのは直接会って誘われると誰しもいい気分になるものなのだ。ということで、デートは決まった。さて、どんなファッションで行く？

●オシャレは苦手なので、ふだんのまんまの格好で行くのなら⑩へ。

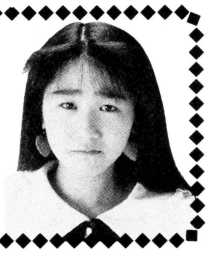
●せっかくのデートなんだから、めいっぱいオシャレに決めてくのなら⑪へ。

2 キミはいかにも女の子ウケしそうなオシャレなお好み焼き屋さんに連れて行った。「うわ～っ！　私、お好み焼きって大好きなの！」純子ちゃんはピョンピョン飛び跳ねて大喜びしてくれた。そして店へ入るなり、特大ミックスを注文してパクパクとほんとにおいしそうに食べ始めた。女の子を機嫌をとるには、やっぱ食事がいちばんだね。

●「食べてるときの純子ちゃんって素敵だね」と皮肉を言うのなら⑤へ。

●今日はこのままグルメデートにしてしまうのなら、デート評定Cへ。

3 キミは純子ちゃんをおすし屋に連れて行った。しかし、なぜかブスーっとして玄関の前から一歩も動こうとしない。「どうしたの？　このすし屋のネタはうまいって評判なんだよ」「私……光り物って嫌いなの……」な、なんということだ！　事前調査が足りなかったゆえの不覚。知らなかったこととはいえ、これでキミのイメージは大幅にダウンしたことは否めない。「ごめんね、純子ちゃん」キミは素直に謝った。純子ちゃんは「別にいいわ……」と言いつつも「さよなら」と帰ってしまった。あ～あ……。デート評定Cへ。



4 チンピラは追ってこない。ふたりは気を取り直して違うベンチに座り直した。しかし、純子ちゃんは少し浮かない顔をしている。チンピラの出現に気分を害したのだろうか。それとも逃げたことに幻滅してるのだろうか。キミはご機嫌をとるために、ベンチを離れジュースを買いに行った。しかし、そのすきにナンパ野郎が純子ちゃんに！

●今度は戦うのなら⑦へ。●やっぱ連れて逃げるのなら⑫へ。

5 「ふんだ！」純子ちゃんはちょっとスネてみせた。しかしすぐにプッと吹いて、ふたりは大笑いを始めた。う～ん、実になごやかでいい感じ♡　ここはもういっちょうムード作りが必要だ。てなわけで、キミは純子ちゃんを海へと連れて行った。砂浜を肩を並べて歩くふたり。潮風が純子ちゃんのくり色の髪をそっとなで上げる。おお～っ、たまらんほどいい雰囲気だぜ！“手をつなぎたい！”キミはふとそう思った……。

●黙っていきなり手を握っちゃうのなら⑧へ。

●まだ早い。次のデートまで待つのならデート評定Bへ。

6 キミが10時ピッタリに行くと、純子ちゃんはすでに待っていた。「おはよう純子ちゃん！　待った？」「ううん、そんなに。それに私って待つのが好きなの。逆に待ってもらうのっていやなのよね」ふ～む……早く行かなくて良かったな。ふつうファースト・デートでは、男は女の子より早く来るのが鉄則だと思われてるのにね。ところでデートコースだけれども、こともあろうにキミはまだ全然決めてなかった。デートできることにうれしさいっぱいでウッカリしていたのだ。

●純子ちゃんに希望を聞くのなら⑭へ。

●適当にどこか連れてくのなら⑮へ。

7 先手必勝とばかりにキミは相手の男をブッ飛ばした。ボガッ！「ぐえ～！」男はあっけなくのびてしまった。「なんでえ～、たわいのねえ奴。ハッハッハ！」キミは力こぶを作りながら純子ちゃんに振り返った。しかし、純子ちゃんは不機嫌そうな顔をしている。どうしたんだろう……。「私、暴力ふるう人って嫌いなの。さようなら！」純子ちゃんは怒って行ってしまった。あ～あ、サイテー！　ふられちまった……。もう一回ＳＴＡＲＴからやり直そう！

8 純子ちゃんの手をギュッと握りしめたキミ。「あっ……」純子ちゃんは真っ赤になってうつむいてしまった。キミは振り払われるかなと不安になった。しかし、なんと、あれま……純子ちゃんは握り返してきたではないか。やったぜ！　顔を見るとニッコリ、ウットリして恋する乙女の表情になっている。いいね～。ふたりは手をつないだまま砂浜を黙って歩いていった。まるで映画のラストシーンのようだ。ここまで純子ちゃんの心をとりこにしたキミは偉い！　評定Ａへ。

9 「デートですか～？　ま、いいですよ」純子ちゃんはあまり気乗りがしてないみたいだったが、とりあえずデートに応じてくれた。ほんとは直接会って誘ってもらいたかったのかもしれないな……。でも、いいか。結果的にはデートできるわけだから。さて、キミは当日彼女に対して、どのようなファッションで来てくれることを望む？
●目立たないふつうの格好なら⑩へ。ぶりぶりファッションなら⑪へ。

10 信頼できる筋からの情報によると、純子ちゃんはふだんのまんまの格好が好きだという。いや～、良かったじゃないの。でも、学生服やセーラー服でのデートは避けようぜ。いくらふだんのまんまと言ってもね～……やっぱさ……。さて、当日の待ち合わせ時間は朝の10時と決まった。おそらく彼女は約束の時間より５分ぐらい早く来るだろうと思われる。キミはどうする？
●待たすのは悪いと思うけど時間ピッタリに行くのなら⑥へ。
●女の子を待たすなんてとんでもない。自分は10分前に行くのなら⑭へ。

11 さあ～、デートだ。キミはウキウキ気分で出かけて行く。待ち合わせ場所は噴水のある静かな公園のベンチ。ここは純子ちゃんのお気に入りの場所でもあるのだ。キミが来ると純子ちゃんはすでに待っていた。「こんにちは。今日はデートに来てくれてありがとう」キミは礼儀正しくお礼を言って、純子ちゃんの座っていたベンチに腰をおろした。だが、そこへチンピラがヘラヘラ笑いながらやって来た。
●純子ちゃんを連れて逃げるのなら④へ。
●純子ちゃんを守るために戦いを挑むのなら⑦へ。

12 その後もデートを続けるふたりではあったが、なんか気まずい雰囲気が漂っていた。「純子ちゃん、だいじょうぶ？」「えっ？　何が？」な～んか会話もチグハグしている。クライ……ひじょうにクライ……。このままでは最悪のデートになりかねない。この状況を打開するためにキミはどうする？
●お好み焼き屋さんに連れて行くのなら②へ。
●おすし屋さんに連れて行くのなら③へ。
●話しまくって笑わせてみるのなら⑬へ。

13 とにかくキミは間髪いれずにしゃべりまくった。純子ちゃんはただ相づちを打つだけだ。友だちのこと、学校のこと、趣味のことなどいろんな話題を口にした。とくに趣味の話には、純子ちゃんは興味深そうに聞いてくれた。たとえ笑えるような話でなくてもキミの努力は認められたのだ。さて、機嫌も回復したことだし、デートの締めくくりは……。
●お好み焼きを食べに行くなら②へ。
●プレゼント攻勢にでるのならデート評定Ｂへ。

14 「さてと……ねえ、純子ちゃん、どこか行きたいとこってある？」キミは純子ちゃんに聞いてみた。しかし純子ちゃんは「別に……」と首を横に振る。これはまずい……。デートコースを考えてこなかったことは大失敗だ。このままでは純子ちゃんは怒って帰っちゃうかもしれないし、二度とデートしてくんないかもしれない。しょうがないので、キミは食事に連れて行くことで、この状況をごまかすことにした。
●お金がないので、お好み焼きを食べさせに行くのなら②へ。
●おわびとミエを張る意味で、おすし屋さんに連れて行くのなら③へ。

15 無難なデートといえば映画だよね。実際キミは恋愛映画に連れて行き、純子ちゃんをウットリさすことに成功した。やっぱりカップルで観るのなら恋愛物だよね。映画館を出たキミと純子ちゃんは、次にお祭りの行われている神社へと向かった。ふたりは露店で食べたり遊んだりした後おみくじを引いてみた。キミは……おっ、やった！　大吉じゃないの！　で、純子ちゃんはっつーと……、ガガ～ン！　だ、大凶……。どうする？　純子ちゃんの表情がクライぜ。
●「ガハハハ！」と大笑いして、純子ちゃんの肩をはたくのなら⑤へ。
●何も言わないのなら⑫へ。

♡デート評定♡

A 恋人に昇格！

う～ん、サイコ～！　今日はとっても楽しいデートでした。あなたって、私の理想通りのデートをエスコートしてくれるんだもの。もう感激ものです。ファースト・デートでこれだけ私を満足させてくれたんだもの、きっとあなたはサイコーのパートナーになってくれるでしょうね。つまり、恋人の資格が十分にあるってことです。いいえ、こんな言いかたは失礼ね。むしろ私のほうから「恋人になって」ってお願いするわ。今日は素敵なデートをありがとう。

B 次のデートもOK

それなりに楽しいデートでした。でも、気分がパア～ッと燃えあがるものがなかったのは残念な気がします。つつがなくデートが終わったって感じですよね。これなら私でなくても、どんな女の子でも満足させることができるんじゃないかしら。でも、そんなのってやっぱりイヤ。私だけが満足できるデートにして欲しかったですね。次のデートですか？　いいですよ。今度はもっと楽しませてくださいね。期待してますよ。

C 友達以上恋人未満

ちょっぴり悲しい気分の私です。もっともっと楽しいデートになるのかと期待してたんですけどね……。食べ物に関しては、女の子はいろいろ難しいので、もうちょっと気をつかって欲しいですね。それから、私のことをもっと知って欲しいです。今のままではどうしても友だち止まり。私だってイヤだし、あなただってイヤでしょ。もう一回ＳＴＡＲＴから始めて、恋人同士になれるようにがんばってみてくださいね。

純子ちゃんの 理想のデートを掘り下げる！

もっともっと

シミュレーション・デートはどうだった？
恋人に昇格してもまだまだ完璧とはいえんぞ。
でもここを読めばデート攻略法はバッチリだ。

14の乙女のデートはロマンチックに

――純子ちゃんが理想とするデートって、ど～いうの？

「夕陽の沈む砂浜を彼と手をつないで歩くことですね。朝の砂浜って健康的すぎますけど、夕方だとロマンチックでいいでしょ」

――な～んか少女趣味ね。

「でも、好きなんですよ」

――遊園地なんぞはどう？

「いいですね、最初は軽いのに乗って、だんだん過激なのに乗っていくんです。そしてあたりが薄暗くなってきたら、イルミネーションが輝くメリーゴーランドで締めくくるっていうのがサイコーですね」

――乗り物はなんでも好きなの？

「はいっ！　でも、デートの時は、髪がボサボサになるのには乗りたくないです」

――その女心わかる。だけど遊園地の乗り物って風圧の強いヤツばっかだよ。

「そうなんですよね。だから遊園地はデートじゃなくって、女の子同士で行きたいです」

――じゃあ、おとなしいデートがいいのかな？　スポーツなんかダメでしょ。

「そんなことないですよ。私、バドミントンが好きだから、いっしょにやれるとうれしいですね」

――デートにラケット持ってくわけ？

「はい。そして砂浜でふたりして遊ぶんです」

手をつなぐチャンスは映画館に有り

――好きな映画は？

「楽しいものや感動するものがいいです。ホラーも好きだけど、あとでひとりで寝られなくなるからイヤですね」

――ホラー観てて、彼氏に抱きついたりはしない？

「抱きつくのって、わざとらしくてキライ！　そんなんだったら楽しい映画を観て、最初から手をつないでいたほうがいいです」

――手をつなぐのが好きなんだね。ファースト・デートでもＯＫしちゃう？

「もちろん。でも、つなぐんなら気分の盛り上がった夕方ぐらいがいいですね。いきなりっていうのは……」

――相手が強引にきたらど～する？

「う～ん……私、強引な人に弱いから……。たとえつないだとしても気持ちはねえ～……」

――強引が苦手なんだ……。じゃあ、もし彼氏が「おまえ！」とか言って強

INFORMATON

河田純子ちゃんのインフォメーション

●デビューまで●ＣＸ系『だいじょぶだぁ』のオーディションでスカウトされ、'88年５月に秋田から上京。"だいじょぶだぁギャルズ"の一員として、秋から同番組に出演中。また、『AIWA・シュトラッサー』のCFに出演、一躍有名になったんだ！

●ファンクラブ●まだ、純子ちゃんのファンクラブはないんだけれど、デビューを機に設立という話はある。入りたい人は、純子ちゃんにファンレターを書いて欲しい。するとＦＣ設立時に入会案内が届くよ。宛先は、〒102 東京都千代田区麹町4-4麹町シャインビル403 オール・イン・オール　河田純子係まで。

●デビューイベント●スケジュールは右表のとおり。素材で純情な少女、河田純子ちゃんの魅力にふれるには、イベントで直接会うのが一番！　せひ、出かけて欲しい。『輝きの描写（スケッチ）』のフリは、なかなかカワイイよ！

〈輝きの描写（スケッチ）〉
▶作詞・森雪之丞、作・編曲・後藤次利。平成元年３月１日にＣＢＳソニーからＣＤシングルとシングルカセットで発売される。

デビューイベントスケジュール		
3/21(火)	16:00～	東　京　よみうりホール
3/27(月)	13:00～	大　阪　アムホール
3/28(火)	13:00～	名古屋　テルミナ屋上
3/31(金)	14:00～	福　岡　明治生命ホール

気の態度で出てきたらど〜する？

「あんまり良くない言い方だと思います。なんかいばられてる感じがしちゃって」

——おごられることについてはどう思う？

「映画をおごってくれたんなら、食事は私がおごるって感じにしたいんです。その場でお互いが出し合うのっていやなんです」

——中身はワリカンでも、形ではそう見せなくないっつーわけね。

「ええ、そうなんです」

——デート中、彼氏に望むことは？

「楽しいおしゃべりのできる人がいいです。私って聞くタイプだから、相手の趣味の話を聞くのも好きなんですよ」

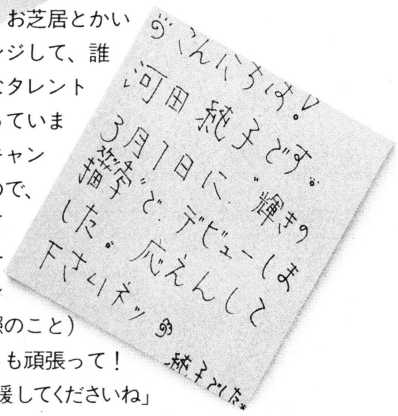
——ニャるほどね。これで純子ちゃんとのデートは100％完璧だ。では最後に、今後の河田純子の抱負を聞かせて！

「はいっ！　え〜っと、これからもっと歌を上手になって、お芝居とかいろんなことにチャレンジして、誰にでも好かれるようなタレントさんになりたいと思っています。3月21日からはキャンペーンも始まりますので、イベントにはぜひ来てください」(キャンペーンの詳細は左下のインフォメーションを参照のこと)

——じゃあ、これからも頑張って！

「はい。みなさんも応援してくださいね」

撮影／岩瀬陽一
スタイリスト／前原郁子
ヘアメイク／下端吉範
衣装協力／ベルジュ



PRESENT

純子の3000円プレゼント

純子ちゃんが選んでくれたプレゼントはおシャレなスタンドミラーとアニマルスリッパ。両方ともサイン入りで各1名に。そしてサイン色紙の方は10名にプレゼント。巻末のハガキに必要事項を記入し送ってね。〆切4月7日。

サイン色紙 10名

IDOL Data Bank 純子ちゃんのデータをデータバンクにインプット！

IDB No.	IDB 021
本名	河田　純子(かわた・じゅんこ)
ニックネーム	じゅんっっ、純ちゃん
生年月日	昭和49年11月22日
星座	さそり座
血液型	O型
出身地	秋田県
サイズ	身長 158cm、体重 46kg、バスト 78cm ウエスト56cm、ヒップ 84cm、足の大きさ 24cm
出身校	都内私立中学2年在学中
趣味	音楽鑑賞
特技	フルート、ピアノ
歌手デビューはいつ？	平成元年3月1日
ディスコグラフィ	★シングル『輝きの描写（スケッチ）』('89.3.1)
TVドラマ出演歴	まだないです
CM出演歴	AIWA『シュトラッサー』
どんな性格	明るい
自分の体で好きな所	りんかく、首のほくろ
自分の体できらいな所	前髪の分かれ目
好きなファッション	シンプルなもの
好きなスポーツ	バドミントン
好きな動物	犬、小鳥
きらいな動物	虫
好きな音楽	いい曲（聴いてて感動する曲とか…）
好きなアーティスト	BUCK－TICK
好きな食べ物	グラタン、くだもの
好きな色	黒、こげ茶、白、むらさき、赤、ピンク
好きな絵	風景の絵
好きな場所	自分の部屋、冬の海
尊敬する人	母親
理想の男の子	清潔な人
きらいな男の子	不潔な人、うそをつく人、自分勝手な人
よくみるTV	歌番組
好きな映画	見てて楽しい映画、感動するもの
旅行したい国	オーストラリア
占いを信じる？	半分信じる
初恋はいつ？	幼稚園の頃
いちばん大切にしている物は？	部屋のもの、ほとんど
愛読書	non-no
ライバルは誰？	わからない
弾ける楽器	フルート、ピアノ
欲しい物	CDコンポ、洋服、帽子、犬、犬といっしょに住めるお家
キスの経験	？？？
チカンにあったことは？	ある！
結婚は何歳でしたい？	まだわからないけど、25歳までにはしたいです
コンピュータをどう思う？	すごいっっ！

IDOL DATA BANK
♪MELODY DATA♪

ザ・ストレス

作詞 森高千里　作曲 斎藤英夫　編曲 斎藤英夫　歌 森高千里

ストレスが…
ストレスが…

たまるストレスがたまる　まじめな私
たまるストレスがたまる　ああぐちゃぐちゃよ

あれこれそれあいつ　いらいらするわ
関係ないセリフ　じょうだんじゃない

ストレスが地球をだめにする
ストレスが女をだめにする
ストレスが…

たまるストレスがたまる　素直な私
たまるストレスがたまる　ああ止まらない

身動きとれなくて　うんざりするわ
このままじゃいけない　誰かたすけて
ストレスが地球をだめにする
ストレスが女をだめにする

私いつもならば　忘れてしまうのに
急にキョロキョロして　今度だけは違うみたい
ストレスが地球をだめにする
ストレスが女をだめにする
ストレスが…

このままじゃ地球がだめになる
ストレスが女をだめにする
ストレスが男をだめにする
ストレスがやる気をだめにする
ストレスが…

```
ｻﾞ・ストレス　　モリタカ チサト
T120O5V15Q7@13
E8.C8.D4.C8D8E8.C8.D4.R4
E8.C8.D4.C8D8R8E8D8C8D8.E8R8.
E8.C8.D4.C8D8E8.C8.D4.R4
E8.C8.D4.C8D8R8E8D8C8D8.E8R8.
F8.F8.F8F8.E8.D8E8D16C8.R8R2
D8.D8.D8D8.C8.D8E4R4R2
F8.F8.F8F8.E8.D8E8D16C8.R8R2
D8.D8.D8D8.C8.D8E4R4R8E88A8
>C8.<A8R16R8R2R8E8G8A8>C8<B8G8E8
G8.A8.R8R2R2R8E8G8A8
>C8.<A8R16R8R2R8E8G8A8>C8<B8G8E8
G8.A8.R8R2R1
$
```

輝きの描写（スケッチ）

作詞 後藤雪之丞　作曲 後藤次利　編曲 後藤次利　歌 河田純子

何にも描けない　スケッチ・ブックに
夕陽が絵の具　こぼした
気づくと心は　グランドを見てる
まぶしい君に　魅かれて

I Can See...
顔はわからないけど
君の夢が　見えるの

＊恋とか青春とか　大人達の言葉
使うと何かが　壊れるから
このままみつめたい　尖った風の中
勇気をふれあう　ボク達の言葉は
ただ　輝きだけ

便箋に書けば　二文字で終わる
告白なんて　悲しい
無理して心に　ヒールを履いたら
駆け出す君を　追えない

Day By Day...
私　今よりずっと
明日の君が　好きなの

夜とか接吻とか　恋を飾る事件
急ぐと何かが　傷つくから
優しくみつめたいの　唇閉ざして
未来を信じる　ボク達の言葉は
ただ　瞳の中

＊　Repeat

```
カカﾞﾔｷ ﾉ ｽｹｯﾁ　　- カワﾀﾞｼﾞｭﾝｺ -
T144O5L8@12V15Q7
R4E-E-E-E-4E-E-4D-E-&E-2R4
<B-B-B-B-4>D-D-4CE-&E-4E-E-4
<A-A-4>R4E-E-<B-&B-2.>CD-D-
C&C2.R1R4E-E-E-E-4E-E-4D-F&F2
D-4<B-B-B-B-4>D-D-4CE-&E-2E-
E-4<A-A-4>R4E-E-<B-&B-2.>CD-
D-C&C2.R2E-4E-4D+2.R4R4R8C+D+
E4.F+F+F+F+G+4A+4<B2.>R4R4E4
E4F+4G+F+4C+4F+C+4D+D+1&D+2R4
R8A-A-A-2G16A-16G4F4E-D-4.R8
E-E-E-GA-B-B-4A-A-4R8A-FA-4F4.
R8FCE-4F4.R8A-FA-4F2A-4B-&B-2.
R4R8A-A-A-A-4.G16A-16G4F4E-
D-4R8E-E-E-GA-B-B-4A-A-4R8A-
FA-4F4.R8FCE-4F4.R8A-4.B-A-A-
A-&A-2B-A-A-A-A-&A-4B-4B-1&B-4
R8GA-B-B-4A-&A-2.&A-2.R4
$
```

お知らせ　データバンクを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄にあなたのお持ちの機種（88mkⅡ/88SR/88VA/98（2DD）の4シリーズのいずれか）を必ず記入し、口座番号東京8-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金900円（送料・DISK代）を送金して下さい。

INFORMATION　新・アイドルデータバンクに登場したアイドルの最新情報だよ！

IDB001 大西結花

ゆっちのコンサートが決定した。4月9日・大阪サンケイホール、11日・名古屋芸術創造センター、19日・福岡都久志会館、22日・中野サンプラザ。問ゆっちくらぶ☎03-470-6239まで。

IDB006 国実百合

3月21日、セカンドアルバム『シーズンズ』がリリースされる。また、3月22日から全国10ヶ所でミニコンサートが開かれる。問い合わせは、FC『SWEET SHOP Y.K.』☎03-797-0660まで。

IDB010 レモンエンジェル

3月14日、日本青年館でファーストコンサートが開かれる。アッとおどろくハプニングもあるそうだ。3月21日は3rdアルバム『心臓伝言（ハートにメッセージ）』がリリースされるよん。

IDB013 パンプキン

2月10日で、ちゃお（林千春ちゃん）が病気療養のため引退しました。そこで、小川真澄ちゃんを新メンバーに迎え、新しいパンプキンが結成されました。今まで以上の応援を！

IDB014 本田理沙

3月8日に新曲『本気！』が発売され、4月2日には日比谷野外音楽堂での初ライブが決定したぞ。4月上旬ごろにはファーストアルバムもリリースされる予定。ノってる理沙をよろしく！

IDB017 増田未亜

『Cuties X'mas』でアルバムデビューしていた未亜ちゃんだけど、4月28日、日本コロムビアから、待望のソロデビューが決定した。タイトルはまだ未定。どんな曲なのか期待しちゃうよね。

IDB018 中山　忍

この春は3月21日東京よみうりホール、23日名古屋テルミナ、26日大阪天満橋松坂屋、29日福岡都久志会館の4ヶ所でイベントがある。握手会に参加するにはレコード封入の握手券が必要。

IDB019 山中すみか

3月16日から4月8日まで、福岡、名古屋、広島、岡山、大阪、京都、大宮、横浜、仙台、札幌、高松、東京の各都市でキャンペーンが行われる。問い合わせは、☎03-770-6243まで。

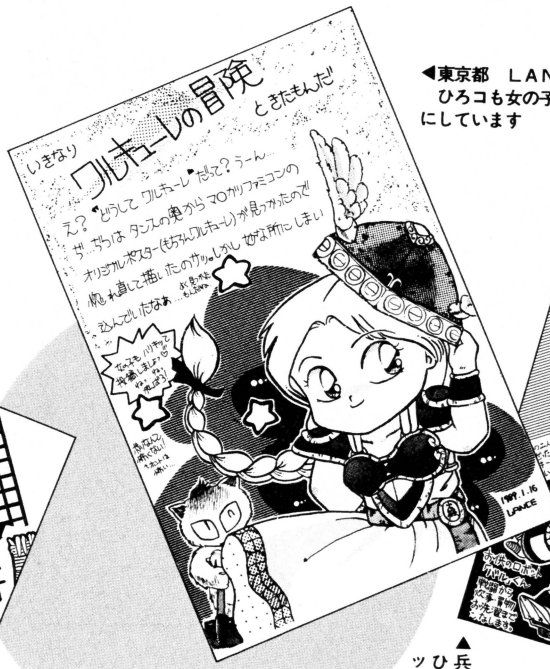
日本音楽著作権協会（出）許諾第8802728-801号

いろはのコーナー

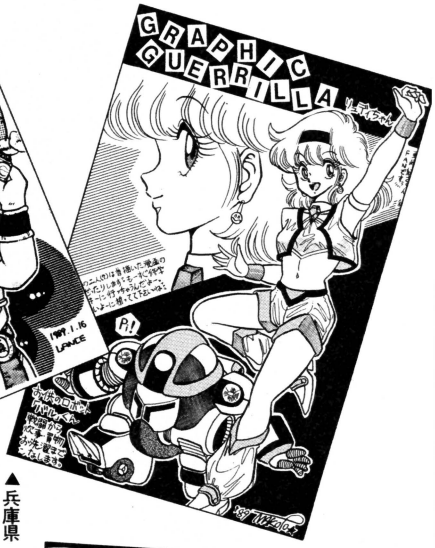
- リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
- エキサイティングライブラリー
- チャーリーのN.Y.便り
- パズル・クイズ
- 私の日常
- タツヲのひとりごと
- いろコの直撃インタビュー
- オタクのお宅
- インフォメーション
- プレゼント

READERS'TALK GRAPHIC and GUERRILLA

いよいよ新学期！
季節は春です。希望を胸にがんばろう！
リーダーズトーク、グラフィックゲリラともに作品を大募集中！
みんなからの元気な作品を待ってまーす



◀東京都　LANEクン
ひろコも女の子の読者を心待ちにしています



▲兵庫県　高島大クン
ひろコもそんなロボットが欲しい！

▲兵庫県　じぇぐなじぇいクン
なるほど、モデルがいたのか。ひろコというのはペンネームです

▲埼玉県　秋山未来クン
ひろコは文房具オタクなの。封筒を送ってくれるなんてうれしい

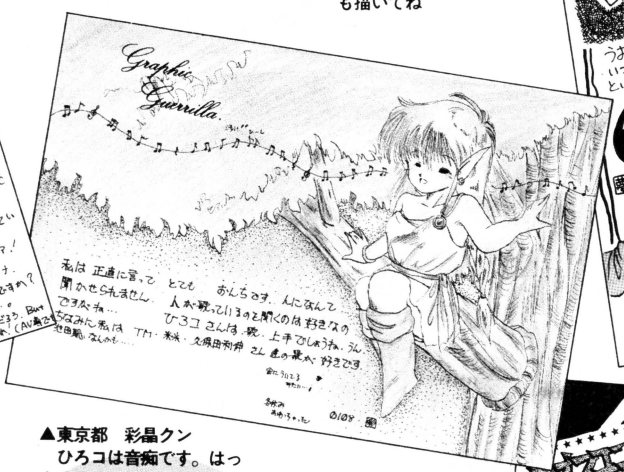
◀三重県　山下幸紀クン
おじさん……。ごくろうさん

12月25日、クリスマスの日に、友人が遊びに来て泊まって帰った。
彼が帰った翌日、コンプティークを見てびっくり！　福袋のページがまるごと、ない。バカヤロー！　全部返しやがれ〜。　宮城県　松本和志
※福袋切り取り事件は各地で発生しているモヨウです。みなさん、じゅうぶん注意しましょうね。
（ひろコ）

先月号は、読み終わった後、物足りないようなさびしいものを感じました。『聖エルザ・クルセイダーズ』がないからです。松枝先生もブラックポイント先生もお忙しいでしょうが、なんらかの形で続けてほしいと思います。コミックとか。それから、『聖エルザ・クルセイダーズ』や『ロードス島戦記』のボードゲームをつくったらおもしろいと思います。スゴロクみたいなのとか。よろしくお願いします。
東京都　佐伯隆明
※『聖エルザ・クルセイダーズ』のカセットブックができました。詳しくは、

◀愛媛県　DASHRACERクン
米米クラブの『浪漫飛行』ってお目覚めにぴったしね

▶埼玉県　夢邪鬼クン
今度は他のキャラクターも描いてね



▲東京都　彩晶クン
ひろコは音痴です。はっきり言って

▲愛知県　赤山永クン
卓球ってけっこうハードなスポーツだよね？

▶秋田県　VIEGL E—EVEクン　応援します。がんばれ

▶三重県　山下幸紀クンII
よかったね。ひろコもカセットブック楽しみです

▶東京都　滝田クン
「係」は「グラフィックゲリラ係」。どしどし送ってね

231ページを見てね。　（ひろコ）

下校の途中、突然すごい風が吹いた時、「チャンス」と言って、カメラを構え、何かを探すようにキョロキョロしながら、ドブに足をつっこんだおじさんを見た。あれはいったいなんだったのだろうか。

福岡県　山本　博

※ひろコもそういう人を見たことがあります。はやってるのかな。（ひろコ）

うちのばあちゃんは、この前、シュークリームにマヨネーズをつけて食べていた。

青森県　佐々木盛成

※マヨネーズが大好きなおばあちゃん。かわいいね。　（ひろコ）

自動販売機でオロナミンCを買おうとしたら、みかんジュースが出てきた。しかも、それは、ホットのみかんジュースだったのだ。不思議！

神奈川県　中本裕二

※めずらしい！　でも、なんかおいしそう。ホットレモネードってのもあるし。　（ひろコ）

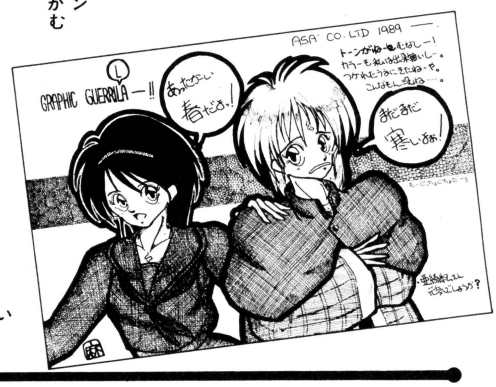
▲SANYAクン
おひな様も女性上位の時代なのでしょうか

▼愛知県　SHIGE のりクン
ひろコは縄とびしてます。ジミでしょ？

▼岐阜県　黒小童子クン
頭でっかちでかわいいと思います

◀佐賀県　小路丸夏紀クン
最近、みんなのペンネームがむずかしくなってきました

▼富山県　D. WEAPONクン
今でも『ヴァグランツ』の人気は根強いね



▶静岡県　麻機騎クン
早くあったかくなるといいですね

先月号プレゼント当選者発表!

●『どろろ』ポスター（クエイザーソフト提供）
☆大橋清人（群馬県）
☆金丸定雄（香川県）
☆上田佳宏（山口県）

●本田理沙ちゃんステッカー（CBSソニー提供）
☆堀田誠一（福島県）
☆青柳研介（埼玉県）
☆石川昌美（和歌山県）
☆福田信孝（広島県）
☆池岡　剛（福岡県）
☆加古大介（愛知県）
☆福田基博（山口県）

●ガンダムのステッカー（ファミリーソフト提供）
☆曽根　歩（神奈川県）
☆真幡康博（宮城県）
☆久保田　治（大阪府）

●『ゲームで見る国防　北海道侵攻』『ゲームで読む戦史　モスクワ電撃戦』（翔企画提供）
☆山本　浩（三重県）
☆加藤秀美（東京都）

●『MSXのすべて』（ニャンファンネットワーク提供）
☆吉川京子（埼玉県）

●NCSグッズ（NCS提供）
☆長谷川雅一（東京都）
☆山田真兒（大阪府）
☆山村　昌（三重県）

●『子ねこ日記』カレンダー（ザインソフト提供）
☆田宮健司（神奈川県）（敬称略）

当選者のみなさん、おめでとう。

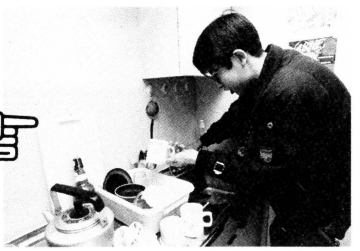
キミもソフトハウスの下僕になってみないか!

クエイザーソフトの下僕になった小野口くんの場合

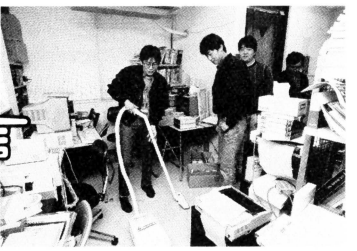
『どろろ』が完成してホッとひといきのクエイザーソフトさんを下僕が襲撃！毎回思うけど、下僕の労働って、ソフトハウスにとって役立っているのであろうか?

START

▲冗談で、洗い物でもしましょうかと言ったゲボクはまんまとはまってしまったのだ



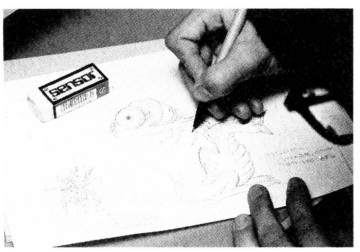
▲ひとり暮らしのオノグチくんは実は食器洗いの達人であった



▲次は掃除。なんだか主婦になったみたいな労働である

◀部屋の中はけっこうゴミがいっぱい。隅々まで掃除機をかけよう

◀どうも労働がラクすぎたみたい。プレゼントは『どろろ』のカレンダー



▲けっこううまい、異常に楽しそうに働くゲボク。授業中にいつも描いてるそうだ

▲美術部に所属しているという彼に、次作のキャラデザインをやらせてみた

▲ワープロを打てないというオノグチ。あまり役には立たなかった

▲ストーリーを打ちこむ仕事。ラクなのばっかし

小野口くんの感想

このたびは相手の迷惑も顧ずクエイザーソフトにお邪魔してみましましたが、いやーなかなか気分がいい。私が行ったときは丁度『どろろ』の開発が終わっていて火事場のような雰囲気はありませんでしたが、ズラリと並んだ机とパソコンを見ているだけでその気にさせられてしまいました。ま、そんなわけで仕事らしい仕事はありませんでしたが、「食器洗いでもしましょうか?」と冗談でいったら本当に食器洗いをさせられたりして、結構ゲボクしてました。でも最後には秋にでる予定のRPG（内容はヒ・ミ・ツ）のモンスターのデザインなどもやらせて頂きました。山本さーん！　ボクのキャラクターを使ってやってくださいねー!!

山本さんから

美術部に入っているとあって、なかなか絵がうまい。使えそうなキャラもありますよ。

目玉のモンスターなんかうまい。あとで検討してご連絡しますので待っててくださいね。

（母印）

オタクのお宅

最後の怪獣映画世代代表の中倉保さんが今回のターゲット。本誌が発売される頃には、力作ビデオ『ゴジラ伝説II』も完成しているはず。かねてよりの夢が実現される直前の彼を徹底取材した。やはり本物のオタクであった。

▲中倉さん（左）と酒井さん。このタイトル用のジオラマも自作だ

S県K市の畑のど真中の一軒家に、今月のオタク、中倉保さん（28歳）は住んでいる。中倉さんはゴジラを愛している。そして、特撮を駆使したゴジラ主演のビデオを製作している。彼がこの地に引っ越して来たのは2か月前。もしかしたら、ゴジラにとって住みやすい場所を求めてあちこち放浪しているのかも？

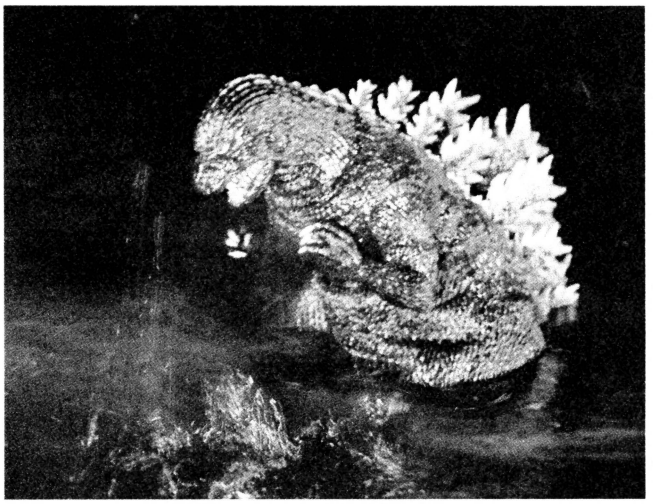
よけいなお世話と思いながら、「お勤め先は東京ですか？」と聞くと、「いえ、今は自宅でマーケットリサーチの仕事をやってます。もうすぐビデオ製作とマーケティングの会社を作るんですよ」とのこと。彼のそのマーケティング能力とは、巷で話題のリクルートコスモス社員時代に培われたものだというから筋金入り。

そして今、4年前から手がけている『ゴジラ伝説II』の完成を目前にしている。

上映時間20分の作品になぜ4年もかけているのか？　それは、すべてが手作りだからである。スタッフは中倉さんの他に友人でカメラの腕がプロなみの公務員、酒井さんのふたりだけ。企画、製作、撮影、資金繰り、すべてふたりだけで行われている。

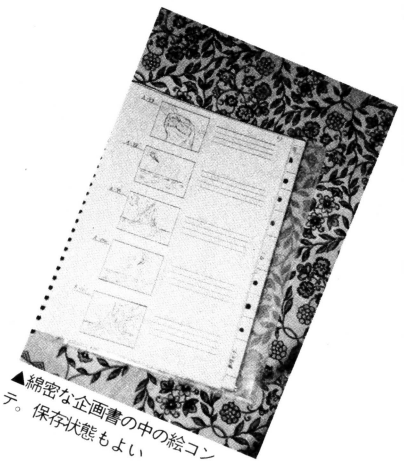
なんとこのゴジラは日本に4体しかないオリジナル！　これは、大阪在住の中井さんというゴジラ作りの名人より4万円で譲り受けたもの。前作『ゴジラ伝説』を観て共鳴してくれた中井さんが協力を申し出てくれたものだ。「中井さんの好意に応えるため、そして東映さんへのライバル意識のためにもがんばりたい！」と中倉さんは語る。

作業が行われるのは深夜。自宅のガレージなどを仕事場にしているそうだ。完成間際の本篇を観せてもらったが、うわさにたがわず、ビシビシ特撮している。ゴジラは火を吹き、自衛隊は戦車で攻撃。戦闘機もバンバン突撃している。ゴジラが登場する有楽町の駅前なんか本物そっくり。「舞台裏はちょっとお見せしたくない」という中井さんにムリやりお願いして、そのしくみはどうなっているのか聞いたところ、ビルはエスチレンボードで、ゴジラの口から出る火炎は、制汗スプレー。とにかく身近なもので東映に対抗だ。この作業、火薬などもしょっちゅう使うため、ふたりは死亡時2000万円保険に加入しているとのこと。なお、忙しくてガールフレンドを作る暇もないそうで誌面にて募集したいという希望である。

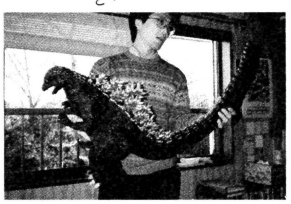


▲ゴジラの晴れ姿。どうです！　迫力あるでしょう

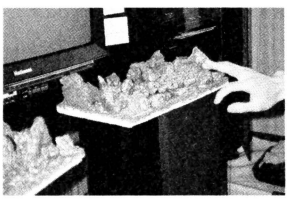
▲ゴジラは全部のシーンで記念撮影もされているのだ



▲綿密な企画書の中の絵コンテ。保存状態もよい



▲中井さんはゴジラがかわいくてしかたないのだ



▲石油基地のジオラマ。よくできてる

▲ゴジラはこのように中から手を入れて動かしている

▲窓辺にずらり並んだ愛する怪獣たち

※中倉さん、酒井さんのガールフレンドに立候補する人は、コンフティーク「オタクのお宅」まで。

ひろコの直撃インタビュー

石原豪人さんの巻

ゴジラ絵の巨匠・石原豪人先生のお宅を襲撃。T12年3月15日生（AB型）の先生は日本の歴史そのままである。ノーマン・ロックウェルを師とあおぎ、高田馬場のマンション（豪華）で自適の生活を送るダンディでジェントルなおじさまであった。

H：プロになったきっかけは？

I：モンゴルからひきあげて来て大学にはいったけど、学校がおもしろくなくて映画の看板を描いてたの。そしたら円谷プロが目をつけたの。

H：当時の苦労話を教えて！

I：お腹がへってたね、いつも。表参道の坂がのぼれなかった。肉体労働者の給料がコペパン1コの時代だから。

H：好きな食べものはなーに。

I：即席ラーメン。

H：なんで？

I：おいしいから。みそ汁も好き。ボクのは干ぶどう、なつめ、すき焼きのタレでだしを取るの。栄養満点。すぶた風だね。

H：悩みはあります？

I：女性に弱いことかな。

H：好きなタイプは？

I：沢口靖子。

H：なにしてる時がいちばん楽しい？

I：ボクは趣味が仕事になったからなんでも楽しい。人間好き嫌いさえなくせば人生バラ色。昔はボクは“腹に一もつ、手に荷物”だったけどね。

H：うまい！

イラスト／中野 豪

大江戸裏ワールド

中野 豪

This is…いんふぉめーしょん

MSXスプリングツアー'89の開催

松下電器産業コンピュータ事業部ＰＡＰによる、ＭＳＸ２と専用ソフトにスポットを当てたイベントツアーの開催だ。新作ソフト体験コーナー、ゲーム大会と内容は盛りだくさん。３／21札幌そうご。３／26東京スタジオアルタ。３／31広島ダイイチ。４／２大阪ＡＢＣエキスタ。４／５福岡ベスト電器。４／９名古屋栄電社にて。●☎(06)908-1151。

みんなでワイワイ遊べるカードゲーム

『ナイトメアハンター』の翔企画より、カードを使ってダンジョン探険するパーティーゲーム『モンスターメーカー』が新発売。これを８名にプレゼント。応募方法は236ページ参照。

カセットになった『聖エルザクルセイダーズ』

本誌及び単行本で大好評の『聖エルザクルセイダーズ』がカセットブックになった。原作は松枝蔵人、イラストはブラックポイントの両先生。1600円にて好評発売中だ。連載も終わって『聖エルザ』に飢えてた人、お待たせ。

KIMLAND1とKIMLAND2写真家木村氏の世界

本誌でおなじみの写真家・木村卓也氏が個展を開く。１は写真＋音＋オブジェ、４／13～25 at ドイフォトプラザ渋谷。２はグラフィックフォト、４／６～25 at 東京デザイナーズスペースフォトギャラリー。お問い合わせは☎(03)400-2847。

EXCITING LIBRARY

ひろコの今月の一冊　ダンス・ダンス・ダンス

◀村上春樹著
講談社
上・下・各1200円

またかと思うでしょうが、私は村上春樹が好きなのだ。さて、この最新作は、あの『羊をめぐる冒険』の続編。しかし、『ノルウェイの森』により完成されたあの文体、やや若年の読者にもなじみやすい容器の中にいれられているため、私には若干、ものたりなさを感じさせることは確か。この作品では、今までにないほどたくさんの人が死ぬ。

しかし、血なまぐささは全然ないのだ。それはとても不思議。"僕"の個性もそれによく似ている。素直に生きているから人を傷つけもする。でも基本的にはやさしいのだ。

先江進 文庫㉓

陰謀〈上・中・下〉

『ドラクエIV』はオムニバス形式で構成されるという。短編をいくつか集め、各短編の主人公がそろって最終章でチームを組むというけれど、ちょっぴり私は心配だ。1人の主人公でレベル1からたとえばレベル10ぐらいまでで第1章が終わったとしよう。つぎは主人公を変えて、レベル1から再スタートとなる。そのへんがやはりオムニバス形式である『ソーサリアン』での物足りなさを連想させる。

RPGではあくまでも、富士山級の山のふもとから頂上までの厳しい道のりを、コツコツと登ってゆくことで、最後の超ド級の感動が得られるのであって、高尾山級の山に5回登ったところで、同じ感動は得られない。

オムニバス形式の小説では、複数の登場人物が、それぞれの章でほとんど平均的な重みで主人公となり、途中で別々の話が絡

BOOK REVIEW

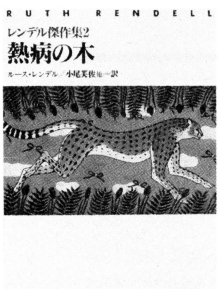
地球暗黒記Ⅱパリウリ
荒俣　宏著

もうすぐ18歳になる陽子は、13年前、ハワイ島のマウナ・ケア山で消息を断った母を探すため、ひとりハワイにやって来た。

ハワイの聖地ナナー＝ナウの伝説を知った陽子に、BNAS(ビーナス)の魔の手が迫る。

熱帯の美しい島を舞台に、繰り広げられる壮大なファンタジー巨篇。全3巻で完結するよ。

角川文庫　460円



熱病の木
R.レンデル著

レンデルの最新短篇集。レンデルの作品は血なまぐさい殺人事件でなく、美しくおそろしいミステリー。心理サスペンスものである。単純なエピソードの積み重ねの中で、読者に犯人像をゆっくりと植えつけていく手法はさすがだ。

淡々とした語り口がこわさを盛り上げる傑作短篇が11本。

角川文庫　460円

ヴァレリア・ファイル3
谷甲州著

サイボーグのヴァレリアは、彼女の失われた記憶がはいったヴァレリア・ファイルを取り戻すべくアストリア市にやってきた。

情報発掘屋のMK、キイボードオペレーターのレティ・Lの協力を得て、ついにファイルを手に入れるが、そのオリジナルは、すでにこの世に存在しなかった！　まだまだ続く3人の冒険のゆくえは？

角川文庫　380円

三国志ハンドブック
シブサワ・コウ編

光栄のヒット商品『三国志』を深く理解するためのガイドブック。

2世紀の終わり、天下の統一をはからんとする若き英雄たちの物語。

100年に及ぶ戦乱の世のはじまりだ。

単なるシミュレーションに終わらないこのゲームをもっと楽しむためにもこの1冊を座右の銘に。

㈱光栄　1,800円

今年最大の話題作かも！ ウォーレスの新作

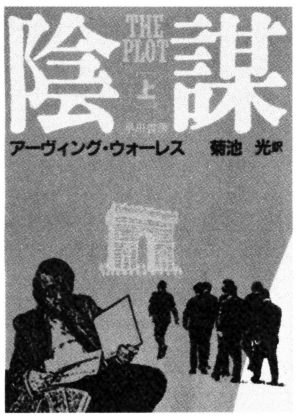
み合い始め、しだいにすべての流れが本流に集まり、怒濤となる。その形式の良い例が、ウォレスの「陰謀」である。

ケネディ暗殺は東側の陰謀であると確信し、その事実を出版しようという野心を持つ元花形記者ドイル。出版社への売り込みは、彼がその陰謀の証拠を持たないことから、挫折しかかる。証拠を求めて彼はパリに向う。サミットが開催されるにあたって、陰謀に関係したソ連の外交官もやってくるからだ。そこまでがオムニバスの最初のパート。さらには、機密漏洩の疑いで職を解かれた元軍縮専門家ブレナン、無能の烙印を押された前大統領アーンショウなど、自己の名誉を回復せんとする彼らの必死の行動が、各オムニバスを構成する。

ソ連の外交官ロストフは、ブレナンの潔白を証明できる唯一の人物だった。ロストフを追うブレナンは、逆にＫＧＢに命を狙われる。それでもロストフ接近をはかる彼は、このサミット会議でも陰謀が計画されていることを感知する。一方、ドイルは別の筋を通してロストフから恐しい秘密を聞き出した。たしかにかつて東側が暗殺を計画したことはあった。だが、その標的は、ケネディではなく、ドイルが予想もしなかった人物だったのだ。おりしもサミットは大詰めを迎え、ベルサイユ宮殿では華麗な宴が開かれようとしていた。

とこのように、過去の陰謀の幻影から始まった話が、現在進行中の陰謀と折り重なってしまうところに、オムニバス形式の迫力の大クレッシェンドを生み出している。

願わくば『ドラクエⅣ』よ、オムニバス形式の超ド迫力を生み出すものであってほしい。心配と期待は背中あわせなのだ。



I.ウォーレス著
ハヤカワ文庫
各600円

イラスト／中村 亮

ハヤカワ文庫　480円

殿下と騎手
P.ラヴゼイ著

英国競馬史に残る名騎手アーチャーがピストル自殺を遂げた。自殺の原因はチフスによる錯乱と報道された。その報道に疑惑を抱いた皇太子バーティが真相究明にのり出した。皇太子は母親に頭が上がらず、政務にもタッチさせてもらえないため、いつもなにかおもしろいことはないかと目を光らせていたのだ。さてその迷探偵ぶりは？

新潮文庫　320円

クラスメイトに御用心
田中雅美著

隆は22歳のスナック経営者。ひょんなことから城南大学に出入りするようになり、あっという間に仏文科一の優等生になったというへんなヤツ。しかも、彼は大文字教授の大のお気に入りなのだ。その教授が、大学の花壇で死体を発見した。隆をはじめ、空手少女美奈子、お嬢様理香、金欠、運動音痴の耕一の４人は捜査にのりだすが……。

暗闇に過去がよみがえる
M.H.クラーク 著

クラーク中毒のみなさん、お待たせしました。昨年からすっかり多作になった著者のホットな新作だ。『子どもたちはどこにいる』以来の独特のゴシックロマンだ。パトリシアは、ＴＶのキャスター。ボストンからワシントンへ移籍した彼女は、幼い頃両親と共に住んだ家に戻って来た。１通の脅迫状と共に過去はよみがえった。

新潮文庫　560円

ナホトカ青春航路
五木寛之著

懐しの70年代の最後を年を、著者がふり返ってまとめたエッセイ集。直木賞作家で、当時48歳である作家・五木寛之ですら、迷いと後悔の日々を送っている、その姿はほほえましい。人生、いくつになっても青春なのだという森田健作的思考って、やっぱり元気の素なのだ。

そして時は流れていく。

講談社文庫　380円

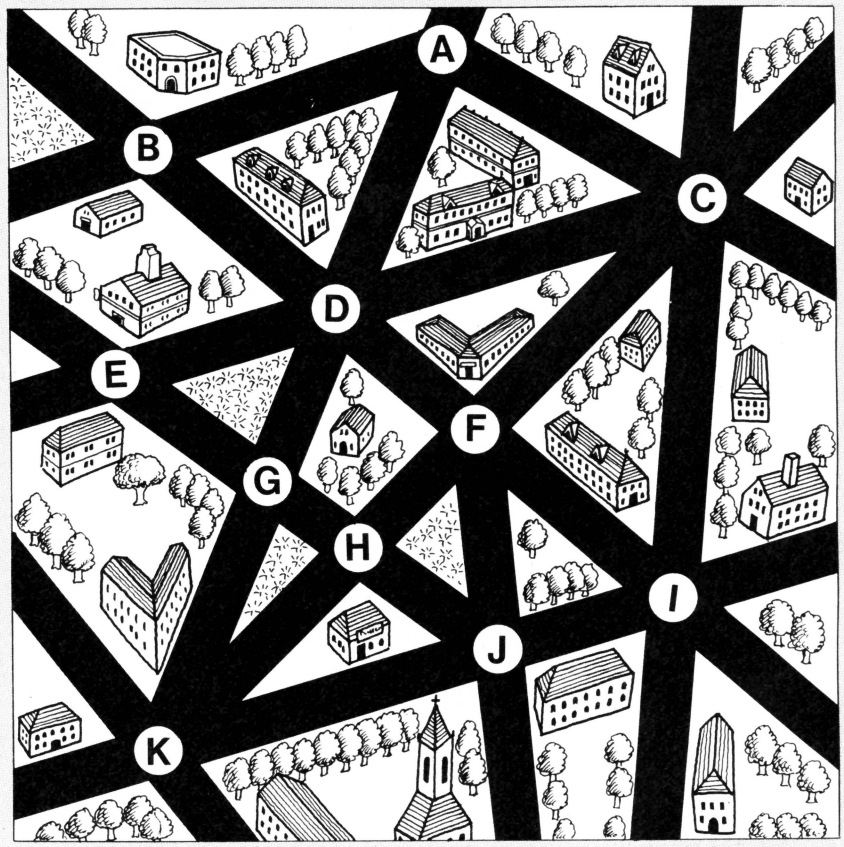
Charlieの便り

の街角にあって、なんだろーと見てたらなんとこれ、手相見コンピュータであった！コンプの読者もビックリのアイデアである！ムム..街角でいつもつまんないものに感動してるみたいでバカなcharlieだがアテネではホントに感動した！皮製品がバカ安であったりパンテオンが夕陽に輝いていたりしただけではない、なんとアテネでは缶ビール1本100円なのだ！あーアテネに住みたいっ！ではまた

たた今2月上旬のNYはいきなり60°近いヘンな小春日和、なんだかバルセロナを思い出すなあ...で旅の続きなんですが私たちはスペインを離れ、イタリアへ。当然"ローマの休日"である。で真実の口へ向かう。とここがやけに地味。古い教会の入口に例のライオンの口がひっそりとあるだけ。でも一応名所だけのコトはあって結構(思ったよりは)人も来てる。チャイニーズのおじさんたちが手を入れっこしたりしてて かわいい。ところがこの口の模造品がローマやフィレンツェ

※60°とは60°F。約28℃のこと。

PUZZLE QUIZ



町では盗賊の被害が続出している。そこで町の4か所に、ひとりずつ計4人の見張りを置くことにした。

4人の力で町じゅうのすべての道をカバーするためには、どこに見張りを置けばいいだろうか。4か所答えてね。あて先は〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部まで。先月の解答は3。

5名にTシャツプレゼント。

パズル制作／草野公平

大江戸裏ワールド

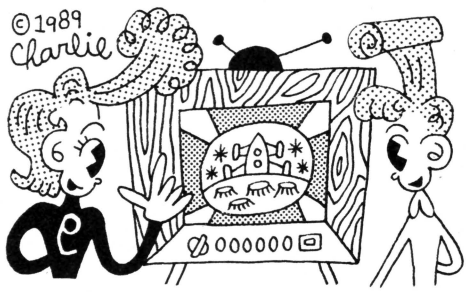
中野豪

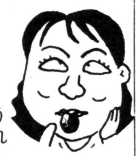
「私の日常」

2月7日 夕方からコンプティークの編集部に来て仕事。前の晩も寝てなくて眠いのに、深夜1時を過ぎると、いきなり元気が出てくる。バイクに乗る人が忘我の状態に入るのを「ライダーズ・ハイ」というそうだが、そんならワタシのコレは「ライターズ・ハイ」である。編集のまっちゃんと、深夜の市が谷を腰をふりふり歩く。人が見たら、完全に酔っぱらいだ。シラフでやる自分がコワイ。

2月8日 家で仕事をしてたら、午前2時ごろ、またもや「ライターズ・ハイ」に襲われた。しかたなく編集部に電話してドクター四谷をつかまえ、1時間もバカッ話をしまくり、ついに家の者に「えーかげんにせーよ」と怒られる。高校生みたい。

2月9日 コンプティークの締め切り日。なのに原稿ができてない。今夜は編集部で徹夜で原稿を書くことになりそうだ。編集の（な）氏にケーキをおごってもらって、うれしい。木村はケーキひとつで、いくらでもだまされる女なのだ。そんな自分がフビンになる。





イボンヌ木村（きむら） ライター。Hネタが好きだ、と公言してはばからない人妻ライター。『別冊福袋第3集』をよろしく。

2月10日 ゆうべから、ズッポリ編集部にはまっている。朝、ケイコさんとサウナに入った。キモチよかった。このままベッドに入って熟睡できたら、あたしゃどんなにシアワセか。もーお金もいらない、Hもいらない。お願い、木村を寝かせて！ なーんていってるうちに、午前2時ごろ、メデタク仕事終了。ところが、帰ろうにもタクシーが来ない。けっきょく、木村は家に帰れない運命なのだろーか……。しくしく。

2月11日 自宅のソファーベッドで着衣のまま熟睡しているところを、夕方帰宅した夫に発見される。とーぜん夕食の用意など、なーんにもできてない。しかたなく中華街で食事。自分でもヒドイ妻だと思う。ゴメンナサイ。

結局、仕事にはまった週だった。

タツヲのひとりごと

アイドル、ミュージシャン……そんなワクを超越したところに、森高千里の良さがある。

森高千里ちゃんは、いわゆるフツーのアイドルではない。アイドルよりも雰囲気があり、もちろん、ニューミュージック系のシンガーのお姉さん達よりもかわいい。アイドルの要素も否定しないし、バリバリミュージシャン気取りもしない。自分の持っているものを、素直に表に出せる人なのだ。“私、アイドルじゃないから笑いません”なんて言わない。楽しければフツーにかわいく笑える女の子なのだ。

モスバーガーの袋を持って、“おなか、すいてるんです”って笑いながらスタジオに入ってきた千里ちゃんが忘れられないタツヲなのだった。

▲モスバーガーで、元気!! の千里ちゃん。撮影は快調に楽しく進む

先月の

224ページのパズル・クイズ。

ひろコったらなんと、その月の解答を「先月号の解答」などといってのっけてしまったのだ。

バカ、バカ、バカ……。というわけでパズル・クイズの正解者の異常に多い月でありました。

しかし、このコーナーの最多出場者ってどう考えてみてもひろコなんだよね。ネタの提供に協力しているということでしょうか。ま、これから気をつけよっと。

先月のカクレサトウは182ページでした。正解者の中から5名にTシャツプレゼント。

当たった人は家宝にしよう

高橋良輔原案の人気ビデオ『メロウリンク』のオリジナルセル画を5点セットで1名にプレゼント！

もちろん、この世にひとつしかない貴重なものだ。

当たった人は、全国に散らばっている『メロウリンク』マニアに名まえを知られるうえに、みんなに自慢できるというダブルチャンス！　WOWコーポレーション提供。

いよいよ公開間近！角川映画『宇宙皇子』

角川映画『宇宙皇子』(同時上映『ファイブスター物語』)はいよいよ3月11日公開。

いのまたむつみ画伯によるイラストのはいったオリジナルテレフォンカードを10名様にプレゼント！

角川書店提供。

めちゃくちゃおもしろいビデオだぞ

大陸書房より発売された河崎実監督作品、『ミラクルバニー』を1名様にプレゼント。

黒木永子ちゃん扮するビー子は、突然消えてしまった父を捜しに、ハワイへ旅立った。

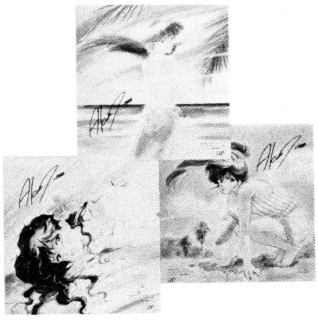
ビー子ははたして父を捜し出すことができるか！　河崎氏特有のめちゃくちゃなSFドラマ。当たらなかった人はぜひ自分で買うようにね。

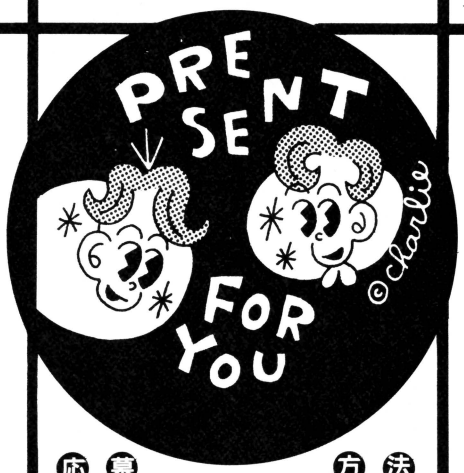
高田明美のイラスト入りLDのジャケットだ

バップレコードより、『きまぐれオレンジロードvol.3』のレーザーディスクのジャケットを3枚組で5名にプレゼント。

イラストはもちろん高田明美。

美しい色彩をお見せできないのが非常に残念である。



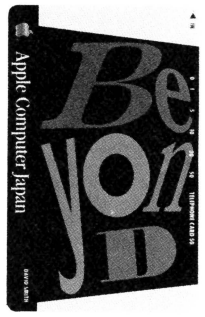


応募方法

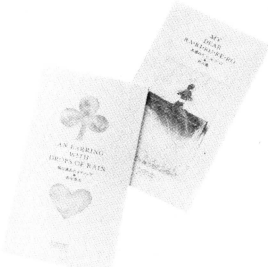
プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。

しめきりは、'89年4月7日。

マックのかわいいテレカがでたよ



アップルコンピュータが提供する最も人間に近いコンピュータ・マッキントッシュ、通称マック。そのマックのテレフォンカードができた。1000枚のみの限定製作だ。この中から2種類を各5枚ずつプレゼント。あて先は、港区新橋1-9-6㈱旭通信社国際局アップルプレゼント・コンプティーク係。3／31締切。



カドカワ・グリーティング・ブックの第2弾

「カドカワ・グリーティング・ブック」の第2弾が到着した。村上龍作『友達のラリルレロ』、田中康夫作『雨に濡れたイアリング』の2点。

各5冊ずつのプレゼント。ブックレットとグリーティング・カードがひとつになったアイディア商品は、卒業や入学のプレゼントに最適だね。

パックマンで予定をたてよう

ナムコより、1989年版のパックマンカレンダーを5名にプレゼント。

"誕生日""休日""中間テスト"などのパックマンマークシールもついており、スケジュールはバッチリ、約束をうっかり忘れちゃうなんてこともなくなるはず。

便利だよ。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

聖エルザの新作は ぬあんとカセットブック、ヨっ!!

おひさー!
みんな、元気だったぁ?
チクリンで〜す♡

聖エルザクルセイダーズ、みんなのゼツダイなる応援のおかげで、続々新作登場なのです。
第4弾は、カセットブック、ミホのGW日記。
2巻、「激動!」の最初に、恵利ちゃんの編み物日記ってあったでしょ。
あの中に、「ゴールデンウィークでからっぽになった聖エルザを舞台に、『敵』との戦いがあった…」ってオトシマエが書いてたの覚えてる?(ンッ、モウ、忘れたらショーチしないかんネっ!!)
カセットブックで、その大事件の真相が明かされるのでーす! もち、松枝センセのオリジナルストーリーヨっ!

手に汗にぎり、ついでにおなかの皮もよじれちゃう(!?)「ミホのGW日記」、すっぐに本屋さんに走れ————っ!!

P.S.

うわーん、言い忘れちゃった。新作情報その2。聖エルザⅣが、近々書き下し文庫で発売されまーす。(イマ、松枝センセ、一生懸命書いてるのヨっ)
聖エルザⅣは、このア・タ・シ、チクリンがどーんとフィーチャーされちゃうんだって。
フッフッフッ、見たか、アタシの実力。こっちもどうぞお楽しみに。

松枝蔵人
聖エルザクルセイダーズシリーズ
大好評発売中

聖エルザクルセイダース
「集結!」380円
聖エルザクルセイダースII
「激動!」420円
聖エルザクルセイダースIII
「聖戦!」420円
角川文庫

絶賛発売中!!
1600円

カドカワカセットブック
聖エルザクルセイダーズ
ミホのGW日記
松枝蔵人
イラスト **BLACK POINT**

角川書店

シナリオコンテスト 入選作の発表！

たいへん長らくお待たせいたしました。入選作の発表を行います。事情により入賞作については次号で発表させていただきます。ご了承ください。

当初は今号で各賞の受賞作を発表する予定でしたが、審査が難航しており、今号では受賞作を発表することが不可能となってしまいました。もうしわけありません。

そのかわり……といってはなんですが、最終選考に残った作品名および、作者名、作品のあらすじを紹介します。いずれの作品も厳選なる審査にパスしてきた優秀な作品ですから、なぜ最終選考まで残ってきたのかが少しはわかるかもしれませんね。もちろん、各シナリオともあらすじだけがよかったから、ここまで残ったわけではないことはいうまでもありません。

また、惜しくも最終選考に残れなかった40作品も併せて紹介します。中にはシナリオ自体のできはよかったものの、ソーサリアンシステムに乗せることができないために落選した作品もあります。ちょっと残念ではありますが、今回のコンテストの主旨を考えていただければ納得していただけるものと思います。

なお敬称は略させていただきました。

最終選考に残った10作

いずれの作品も入賞の可能性が十分ある優秀作ばかり。はたしてこの中のどの作品が入賞するのでしょう？

「美しき花嫁」

東京都・渡辺靖之

［あらすじ］高山地帯の村、ディオンヌには昔から雪のように白い肌を持つ、美しくつつましい娘たちが多く住むという。戦いですさんだ心をいやすには帰るべき家とそこで待つ美しい妻の存在が必要と考えたソーサリアンは、貞淑な花嫁を求めてディオンヌに向かったが……。

「銀の灯が消えた街」

静岡県・佐野良仁

［あらすじ］ペンタウァより遠く離れたリーマの村。この村が、オルソードの王のために滅亡の危機にひんしていた。銀の採掘で生計をたてていたリーマ村に対し、王は突然「銀の採掘をやめよ」といってきたからだ。事態を重くみたソーサリアンたちはオルソードへ向かった。

「妖夢幻伝説」

北海道・宮岸康晃

［あらすじ］108年前に強大な権力をもって栄えたパズス朝。しかし国民は革命を起こし、パズス国王一族を108の封印にかけ、封じることに成功した。108年が過ぎ、封印から解かれたパズス12世は人間への復讐を企んでいた。ソーサリアンはこの計画を阻止するために今立ち上がる。

「灼熱のワナ」

千葉県・岩崎裕自

［あらすじ］「近くの火山に住むモンスターが村を襲いはじめたので退治して欲しい」という依頼を受けたソーサリアンは、首尾よく倒すことに成功する。だがペンタウァへ帰ろうとする彼らの前に１人の青年が立ちふさがり「なんてことをしてくれたんだ」と詰めよってきた。

「それゆけ! ドトーのトライアスロン」

広島県・上村こーじ

［あらすじ］年に１度開かれる「ドトーのしょーがいむかできょーそートライアスロン」の季節がやって来た。賞金は10000 GOLDと10000EXPと超破格、なおかつ死ぬ危険はゼロ。ペンタウァの海、山、街を舞台に繰り広げられる大パロディ大会(？)の始まり始まり～っ!!

「時の神殿」

愛知県・大久保成志郎

［あらすじ］ペンタウァ王国全土の時の進み方が突然狂いだしてしまった。原因はグラバラス伯爵の治めている領地内にある時の神殿に異変があったからしい。伯爵は神殿の竜が狂ったのが原因だといい、ペンタウァ国王は狂った竜を倒すためにソーサリアンの派遣を要請した。

「呪われた遺跡」

愛媛県・祖母井包

［あらすじ］冒険を終えたソーサリアンがペンタウァに戻る途中に吟遊詩人に出会った。休憩ついでに物語を聞くことになった彼らは、いつしか詩人の話に引きこまれていく……。ある砂漠の村で起きた遺跡調査員殺人。真相を知っているのは記憶を失った少女ただ１人だという。

「パンドラの箱」

愛媛県・小玉耕二

［あらすじ］パンドラという名の美しい女性が開けてしまった箱の中から飛び出したのは、病気、盗み、ねたみ、憎しみといったこの世のありとあらゆる悪であった。今、この悪はモンスターに姿をかえて村を襲っている。村に広まった悪を元の箱の中に戻して平和を取り戻すのだ！

「封印」

東京都・川北浩之

［あらすじ］凶悪な死刑囚が１人、刑務所から脱走した。本来ならば警備の者が追うべきなのだが、今回に限りソーサリアンのもとへと依頼がきた。それもそのはず、その死刑囚とはモンスター(ワーウルフ)だったのだ。モンスターは近くにある離れ小島に逃げ込んだという……。

「闇に消えた女神」

愛媛県・橋本奈穂子

［あらすじ］月の女神であり精霊でもあるセレーネは、姉である太陽の女神と共に空の世界を治めていた。ところがある日、セレーネが闇の王に連れ去られてしまったのだ。姉である太陽の女神は失意のあまり、世界を照らすことができず、世の中は暗闇につつまれていった。

惜しくも入選を逃した40作

残念ながら最終選考までに残らなかったものの、優秀な作品のタイトルと作者を紹介します。

「悪魔デニミスの復活」	香川県・西岡豊展	「地下の呪われし物」	秋田県・鷹島剛
「アルフレッド王の死」	大阪府・松岡剛志	「伝説の剣」	宮城県・渡邊勝則
「異世界の魔人」	静岡県・実森仁志	「天地創造」	徳島県・田中豪
「いにしえの遺産」	神奈川県・小寺良太	「トビーの夢」	愛知県・新海文彦
「命の石」	滋賀県・松居茂樹	「ドワーフの銅山」	兵庫県・松尾浩志
「ヴァラージでのレクイエム」	群馬県・新井直	「謎の暗殺者」	大阪府・桑原義一
「英雄伝説」	青森県・工藤修一	「ネコ地獄の恐怖」	愛知県・高橋健太郎
「黄金の降る村」	埼玉県・坂本正吾	「呪いの館」	東京都・安倍季明
「黄金のりんご」	愛媛県・橋本奈穂子	「ピクニックに行きたい」	愛知県・兼松義和
「王女の涙」	三重県・益川路隆	「フェアリーのいたずら」	京都府・永井伸吾
「オカリナの少年」	茨城県・宮原務	「不思議な国のソーサリアン」	広島県・美濃克敏
「悲しき運命の魔道士」	群馬県・永井幸二郎	「不思議な森のアリサ」	静岡県・多田充宏
「消えた援助物質」	高知県・臼井大介	「宝冠の虜」	埼玉県・川中子雅人
「消えたルーの町」	東京都・鈴木淳	「忘却の代償」	北海道・岡本秀丈
「狂った火星神」	福岡県・六百田真	「滅びの魔神」	兵庫県・平賀元祥
「狂った女神の涙」	京都府・堀井亮	「魔神の探求」	千葉県・籾山信貴
「幻想の森」	兵庫県・木本荘紀	「魔道士のたくらみ」	福岡県・長澤輝幸
「この花は、誰がために…」	京都府・丸尾雅人	「魅惑の血」	愛知県・木村峰士
「サタンの陰謀」	埼玉県・福田豊	「友情に捧げるセレナーデ」	福岡県・松本五郎
「邪神殿」	大阪府・鈴木俊宏	「蘇った魔人達」	奈良県・三輪芳己

かくして予選審査の夜はふけた……

前号でもお伝えしたとおり、ファルコムのスタッフを交えての予選審査が合宿という形で行われた。この審査では主にゲーム化が可能かどうかをチェックしていただいたのだが、応募要領をよく読んでいなかったのか「おもしろいんだけど登場人物が多すぎる」といった感想も聞かれた。また「これ作ってみたい」という個人的な意見も。

▲「よくこんなこと考えるなぁ」と木屋さん。思わずにっこりの大浦さんと五十嵐さん

▲なごやかな表情ではあるが、プロの厳しい目で批評するスタッフのみなさん

HARD PACK PAGE

春の入学シーズンを前にして、日本電気とエプソンから16ビットの新製品がドドッと発売された。ビジネスには32ビット、ゲームには16ビットという時代が遠からずやって来るのだろうか？　ZOOM UPは、この16ビットマシン、日本電気の「PC-9801LV22」を、マックは、"シーズンオフにスポーツゲームでトレーニング！"だよ。

NEW PRODUCT ―― 240
ZOOM UP ―― 243
Welcome to Macintosh ― 244
池ちゃんの88講座 ―― 246

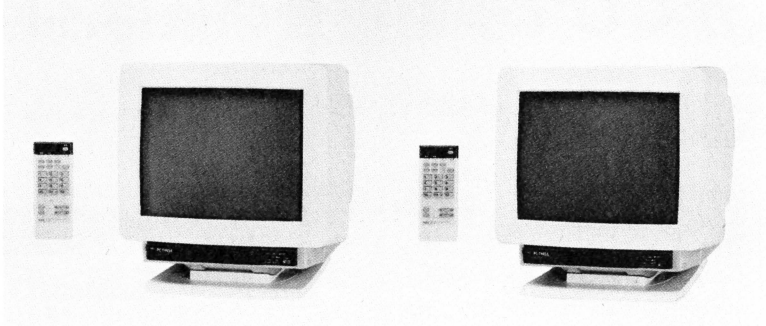
NEW PRODUCT 1 1チップ化し、高性能化したマルチディスプレイテレビ

日本電気は、業界初の1チップ・マルチシンクLSI搭載のディスプレイテレビを発売した。

ディスプレイとテレビの違いくらいは知ってるよね？　アンテナとチューナー（受信装置）が付いているかいないか。というわけで、ディスプレイにチューナーとアンテナを付ければテレビも見れるディスプレイのできあがりっとなるわけ。実際は、そう簡単にはいかないんだけどね。解像度の問題やら、水平周波数の調節の問題やらがあって、そのあたりを、受信するモノによって切り替えてやらなければならない。で、いちいち人間が切り替えてやらなくても、ディスプレイが自分で考えてモードを調節するというワンランク上のディスプレイテレビは、マルチディスプレイと呼ばれている。

日本電気では、この切り替え部分に、「マルチシンクディスプレイテレビ用同期偏向LSI」を開発、1チップ化してしまった。そのため、部品類が大幅に削減、合理化され、多くの機能をもりこむのに成功した。対応するのは従来のTTLレベルのパソコン、アナログRGB対応のパソコン（15ピンRGB、9ピンRGBとも接続可）、そして文字放送、キャプテンシステムなんかも大丈夫。テレビ機能では、水平解像度800本を実現しているから美しい画像を見られるよ。

問い合せ／日本電気ホームエレクトロニクス　☎（03）454-5111



▲日本電気ホームエレクトロニクス「ディスプレイテレビPC-TVシリーズ」138,000円

イラスト／スージィ甘金

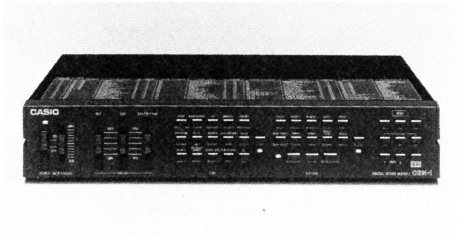
NEW PRODUCT 2 デジタル・サンプリングによる30音色を収録

カシオ計算機から発売されたＣＤ音源「デジタル・サウンド・モジュールCSM-1」。MIDI機器に接続して、楽しむための外部音源だ。歯切れのいいパーカッション、哀愁を帯びたギターなどに加え、森の中の木々のざわめき、海辺のさざなみなど30音色が内蔵されている。中でもボクが気に入っているのは、ピアノの音。デジタル・サンプリングによるものだが、かなりいい線をいっている。

「子供のころピアノ習ってたのよ」と首をかしげながら語ってくれた彼女の思い出話を聞きながら、ボクはとてもドキドキした。きっと彼女の指からこぼれるピアノの音は繊細で美しかったに違いない。こんな音かな？と、勝手に想像しながらパソコンを使って、スウィングをひとつアレンジしてみた。

リズムパターンもスウィングの他に、8ビート、ディスコ、ボサノバなど20種類用意されているので、オートリズム・マシンとしても使える。

わずかにエコーを効かせて完成した曲は、名づけて「思い出の中の少女」。誰だっ、「想像の少女」じゃないのかなんてケチをつけるヤツは。問い合せ／カシオ計算機　☎（03）347-4811



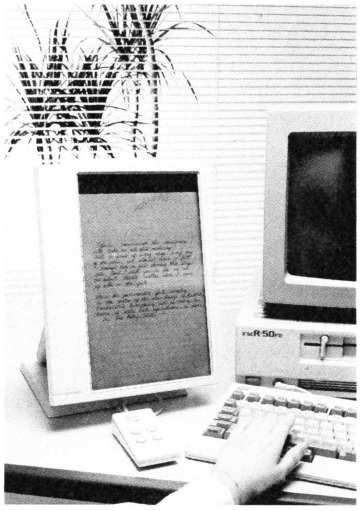
▲カシオ計算機「CSM-1」9,800円

NEW PRODUCT 3 原稿台の設置で入力を10倍高速にする

作業効率というのは、ほんのちょっとしたことで大きくアップする。そのいい例がコレ、原稿台である。

原稿台がないと、原稿を机の左側に適当に置いて、あっちこっちに首を振りながら仕事をしている。適切な高さと場所に原稿台を用意して入力作業を行うと、ディスプレイと原稿が同時に目に入るので、この首のフリもなくなるし、間違いもぐっと少なくなる。間違い探しの時間が節約されることを考えれば、実に効果的なグッズといえる。

特に、内田洋行から発売された「ウチダ液晶原稿台・LC-1型」は、作業効率アップのための工夫がいろいろ取りこまれたすぐれモノ。入力している位置を示すカーソルを液晶を使って表示している。そのため微妙なピッチでのカーソル送りが可能だ。カーソルの移動は、手元のスイッチボックスを使って操作できる。何十万円もの投資をして、作業の効率アップを図るのもいいけど、こうしたちょっとしたところに工夫を凝らすほうが本当にできるヤツなんだゾ。問い合せ／内田洋行　☎（03）555-4343



▲内田洋行「ウチダ液晶原稿台」39,800円

NEW PRODUCT 4 20万円をきったフルカラービデオプリンタ登場！

フルカラーのビデオプリンタが、なんと20万円を切った。日本電気ホームエレクトロニクスから新登場の「FV-500」（198,000円）がソレ。

これまでのビデオプリンタは、かなり高価で、そのくせ解像度の悪いものしかなかった。この「FV-500」は、その点、198,000円の低価格を実現、さらに、これまでにない高解像度を実現している。

熱によってインクのイエロー、マゼンタ、シアンの3色を溶かし、紙に転写する熱転写方式のプリンタ。各色は64階調の調節ができるので、中間色もきれいに再現されている。

いままでゲームで最高得点を出したとき、記録に残すためにわざわざ画面を写真に撮っていたが、このビデオプリンタがあればそんな手間も省ける。

4倍拡大や、部分合成、反転などの特殊印字機能もあるので、テレビに写った、アイドルの顔を拡大、自分だけのブロマイド作りもできちゃう。お正月のお年玉に、春休みのアルバイト代を加えれば、なんとか買える価格というのがうれしい。だけど、お父さんのゴルフ練習姿をビデオに撮って、それをプリントしてあげたら、資金援助してくれるかもね？　問い合せ／日本電気ホームエレクトロニクス　☎（03）454-5111

▲日本電気HE「FV-500」198,000円

NEW PRODUCT 5 IC音声カードで英会話コンプレックスを克服！

日本人は、英会話コンプレックスがすごく多いといわれている。英文科卒の人でも「会話はちょっと苦手」という人もいるくらい。もちろん、文法重視、実践は後回しという教育が悪いのは周知の事実。だから現代の女子大生はそれを克服すべく、せっせと海外旅行にはげんでいるわけだ。あれ？　ちょっと違ったかな？

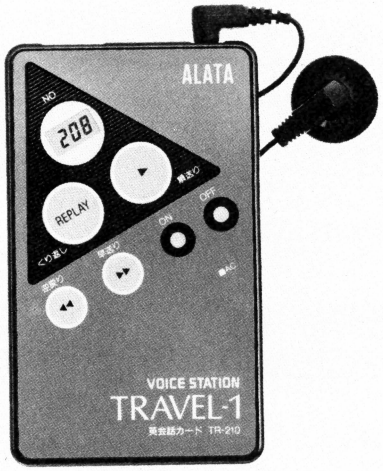
しかし、いっぱしの商社マンなども初めての海外出張では、ビジネス会話集を忘れてはならないようだ。もちろん、ちょっとススんだ方たちはビジネス用会話カードを持ち歩くんだけどね。

先月紹介したセイコー電子工業の電子辞書「コノサイズ　ディクショナリー」もそんなわけでなかなか活躍しているようだ。このたび、その「コノサイズ　ディクショナリー」に兄弟シリーズが登場した。その名も「VOICE STATION」シリーズ。これは単なる辞書ではなく、会話コンプレックスを克服できるように、実際の発音の練習ができるカード型の英会話練習機なのだ。

会話の練習はなんといっても実際に声に出してみること。そして、本物の発音を耳から吸収することが肝心だ。「VOICE STATION」シリーズは、カードにIC音声を採用、カードからの発音を実際に耳で確認することができるようになっている。人前で音を出すのは恥ずかしいという人はイヤホンを利用するのもいい。聞きたい文例は検索機能を使えばすばやく表示、音声の方もテープとは違い、頭出し、巻き戻しなどの手間をかけず、すぐに聞くことができるのはIC音声利用の大きなメリットのひとつ。

このたびはとりあえず「TRAVEL-1」「BUSINESS-1」「BUSINESS-2」の3枚がお目見えした。それぞれ、旅行中によく使うフレーズ、ビジネスの現場で必要な言い回しなどが250～340文例収録されている。

問い合せ／セイコー電子工業
☎（03）682-1111



▲セイコー電子工業「VOICE STATION」9,800円

NEW PRODUCT 6 処理速度12MHzCPUを搭載した新ラップトップ

ライバル同士というのは、はたで見ているとおかしいほど、ホンのささやかなことにもむきになる。このたびの日本電気とセイコーエプソンの新製品発表も同じ。なんと1週間と違わなかった。

セイコーエプソンのニューフェースはHIGH BUSINESS PCをキャッチフレーズにした16MHz80286搭載のPC-286VSとラップトップパソコンPC-286LS。注目したいのは、ラップトップタイプのPC-286LSだ。CPUは80C286を採用しており、スタンダードタイプが478,000円、20MBのハードディスク搭載タイプが613,000円、40MB搭載タイプが703,000円。

今までは日電液晶が見にくかったので白液晶を採用していたセイコーエプソンは、ラップトップでは優位に展開していたようだが、今回、日本電気も白液晶を採用し、両者の違いはますます少なくなってきている。互換機である以上機能的に大きく変更するわけにもいかず、セイコーエプソンとしてはつらいところだ。

微妙な違いをひろってみると、まず、CPU。ご本家日本電気のラップトップPC-9801LV22のCPUが10MHzであるのに対し、こちらは12MHzというのが強み。CPUクロックの切り替えスイッチやディップスイッチが本体の前面にあるので、設置したままでの操作が非常にラクだ。

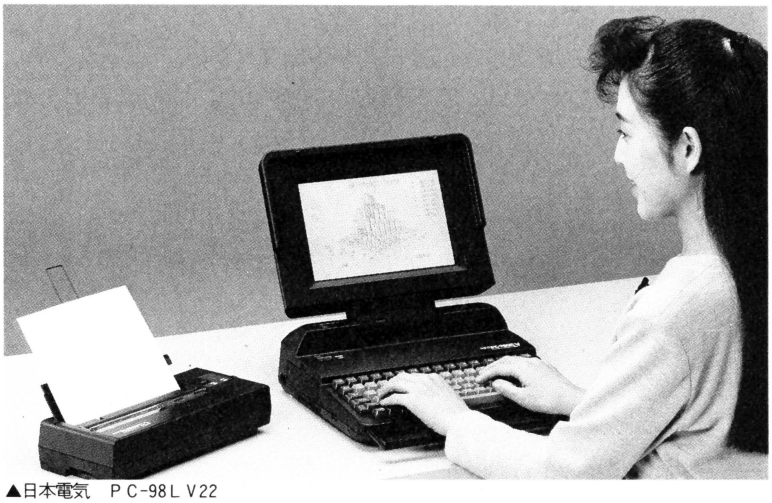
気がかりなのは重量。20MBハードディスク内蔵タイプで9.3kg、スタンダードタイプで、8.6kgある。赤ン坊2人分だ。日常的に持って歩くにはまだ少し重い。日電の6.5kgに比べると1日持って動いた後の疲労感は差が出てきそうだ。セイコーエプソンは、持ち運ぶよりも各机の上に1台ずつ置いて使うことを想定しているのかな？　スイッチ類を前面に設計したところからも、そういう印象を受ける。

OHP用のインタフェースを搭載しているので発表会などにも使えそうだけど、特にその機能が必要な場合以外には、OHP用のインタフェースくらいでは、選択を左右するほどの特徴とはいえない。ここはひとつ値引率に期待するかな。問い合せ／セイコーエプソン　☎（03）377-3531

▲セイコーエプソン「PC-286VS」388,000円

ZOOM UP

日本電気が8階調、バックライト付きの白黒液晶ディスプレイを搭載したラップトップLV22を発表！



▲日本電気　PC-98LV22

またまた日本電気がラインアップに新製品を加えた。20MHzノーウエイトの386CPU搭載の32ビットパソコンPC-98RL（735,000円）と、白黒液晶搭載のラップトップパソコンPC-98LV22（378,000円）。どちらも、ちょっとパソコンを知る人なら、出るだろうな、と予想していたとおりの機能を搭載しての登場だ。

RLはPC-98XLの流れをくむ正統派マシンとして、32ビット時代の日本電気のパソコン戦略の中枢機となるべきものだ。グラフィック機能も、ハイレゾリューションモードをサポート。1,120×50ドットの高精細画像が利用できるので、複雑なグラフや図形の処理にも期待がもてそうだ。640×400ドットのノーマルモードも持っているので、現行のPC-9800シリーズのソフトウエアもそのまま利用できるが、せっかくこれだけの機能を持っているんだからそれを十分に活かしたソフトの登場が待たれるネ。

もうひとつのラップトップの方は、LV22という名称からも明らかなように、LV21の後継機。前回発表されたPC-9801LSが32ビット、ラップトップタイプの正統派、そしてこちらLV22は、16ビットのラップトップの後継ぎというわけだ。今度の一番の改良点は、画面に白黒液晶を搭載したこと。

今まで日本電気のLVシリーズはグリーン液晶や、ブルー液晶を搭載していた。互換機で売るセイコーエプソンのラップトップは見やすい白液晶の画面。使い比べてみると、見やすさによる疲労の軽減で一歩リードされていた。

今回、日本電気は、8階調のバックライト付き白黒液晶を採用して、これで勝負は互角となった。もっとも以前から画面を見やすくして欲しいというユーザーの声があって、それにやっと応えたというわけだ。アナログRGBのディスプレイへの接続もできる。液晶画面使用時は8階調の単色表示だが、CRT接続時には、デスクトップと同じ4096色中16色が利用できる。

CPUは10MHzのクロック周波数の16ビットマイクロプロセッサV30。セイコーエプソンが12MHzを実現している点を考えると、LV22にももう一歩がんばって欲しいところ。

まだまだパソコンを持ち歩く人は少ないとはいえ、ラップトップに対する期待は大きい。一人1台時代に入れば、机上ではラップトップで仕事をし、外出時にはフタをぱたんと閉じて、そのまま持って出かけられるのが理想。小柄な日本人が1日持ち歩くためには5kgが理想。LV22は、CPU以外のLSIもカスタム化してかなり軽量化、6.5kgと理想に近づくのに成功している。

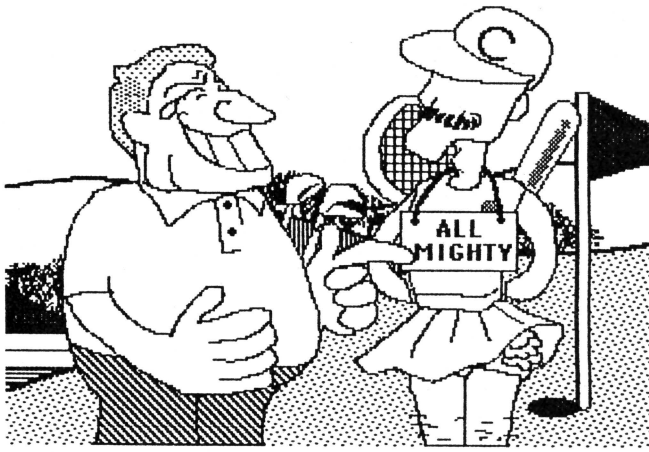
一人1台時代の使い方のひとつとして、マイクロメインフレームリンク機能の充実も図られている。

かなり高性能、高速になったとはいえ、やはり大量のデータを操作するデータベース利用の時などには不便を感じないわけではない。そのため、デスクトップ、あるいはオフィスプロセッサ、ホストコンピュータなどとの接続を重要視しているわけだ。

たとえば、拡張プログラム間通信機能COM-XEやPC-RDBサーバを使うと、LV22からホストコンピュータのディスクにアクセスし、データベースを手軽に利用することができる。もちろん、LVとデスクトップ間でのデータの相互利用にも使えるので、外出先で入力したデータの入ったラップトップのハードディスクを、デスクトップの外部ドライブ的に利用するのも可能。こうしたコンピュータ間の通信を充実させてくれると、使い方に広がりを持たせることができる。

これでデスクトップタイプは、PC-98RL、RX、RA、ラップトップタイプはPC-9801LV、LSとラインアップがそろったわけだが、それぞれの違い、価格、系列をときどき整理しておかないとわけがわからなくなってしまう。それだけパソコンの用途が広がって、それぞれに違ったタイプのニーズがあるのか、それとも単に新製品が乱発されているだけなのか、よーく考えてみなくっちゃ。

Welcome to Macintosh



まだ、アウトドア・スポーツにはちょっと早いかも知れないけど、こんな時にこそ、マックでスポーツゲームを楽しんじゃおう。マックならではのスポーツゲーム4本を紹介しちゃうよ。

オフシーズンの基礎トレーニングはマックのスポーツゲームが最適!?

「子どもは風の子大人は火の子。寒い冬にこそスポーツをやって身体をきたえよう」。

なんていう文句の広告を見つけた。まあ、スポーツはいつやったって身体にいいものだろうけど、寒い時にわざわざやるほど元気じゃないヨ、というわけで、今回はマックでできるスポーツゲームをいくつか紹介しよう。

マックのスポーツゲームはいろいろあるんだけど、どれもこれもマックの特長をうまく活かしたゲームになっているんだ。何にしても必ずマウスを使って遊べる、これが一番。マウスっていうのはゲームセンターのレバーとは違って、動く方向と大きさを直接伝えることができるから、微妙なワザなんかも身につけることだってできる。片手にマウス、もう片方の手にはキーボード、これ理想の形。移動などのアクションや簡単な操作（球を投げるとか打つとか）はすべてマウスでこなして、いろいろな動作のバリエーションはキーボードで指示する。こうすると、かなり複雑なことができる。ここが、マックのゲームのおもしろさでもある。

それと、音。マックの出す音はＦＭ音源などとは違った、“サンプリング”という方式を使った音で、もうほとんどナマの音に近い。だから白熱したゲームができる。これがマックのいいとこなんだよな。

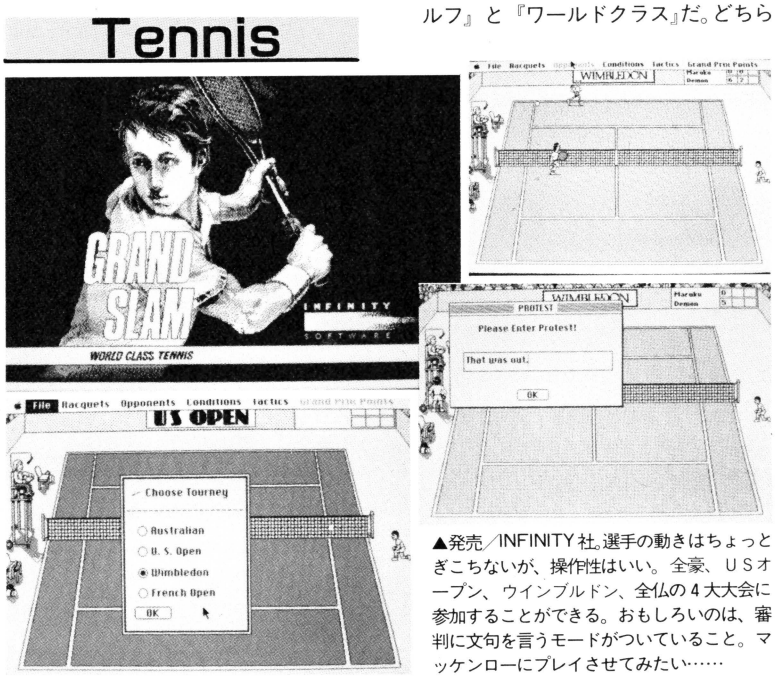
ということで、今回はスポーツゲームを４つ、紹介する。

まずは、『グランドスラム』。ちょっと古いものだけど、これはテニスゲーム。コンピュータと人が、タイトルを争うゲームだ。コンピュータが操る敵は何人もいて、それぞれが特長を持ったプレーヤーを演じている。人の操るプレーヤーは、コンピュータを相手に、トーナメントを勝ち進まなければならない。

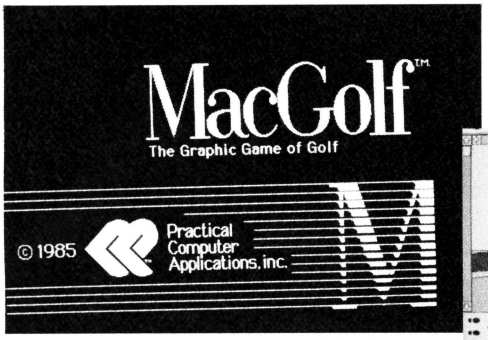
テニスのトーナメントは４つあって、それぞれのトーナメントすべてで優勝をおさめると、タイトルの通り、「グランドスラム」達成となる。最終的な目標はコレ。なんでもそうだけど、目標があるとついついのめりこんでしまうというのが人情。このゲームもそう。ヘタなのに何度も何度も挑戦して、相手からやっと１セット取ったりするだけでもう大喜び。そんなゲームだ。

ちなみに、マウスは人の移動と球を打つ役割を果たしていて、ロブを上げたりボレーをしたりという細かい動作はキーボードで行うようになっている。

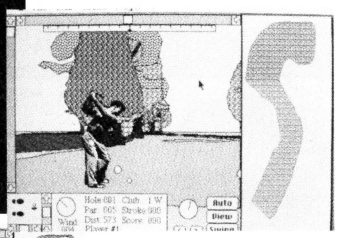
お次はゴルフのシミレーションゲームを２つまとめて紹介する。『マックゴルフ』と『ワールドクラス』だ。どちら

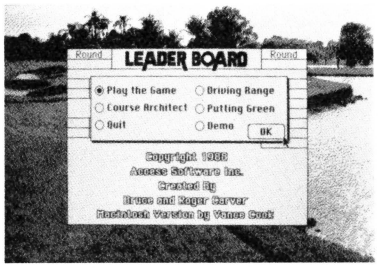


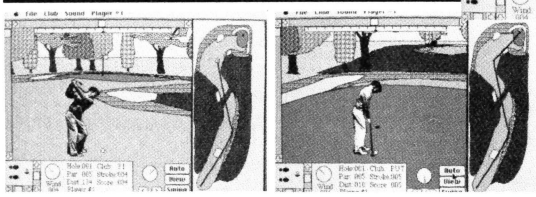
▲発売／INFINITY社。選手の動きはちょっとぎこちないが、操作性はいい。全豪、ＵＳオープン、ウインブルドン、全仏の４大大会に参加することができる。おもしろいのは、審判に文句を言うモードがついていること。マッケンローにプレイさせてみたい……

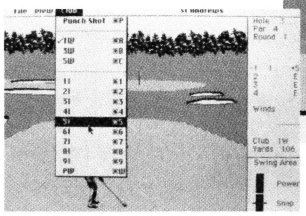


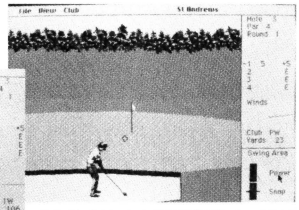
Golf

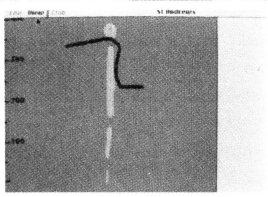












▲『マックゴルフ』 発売／ＰＣＡ。 ゴルフゲームの古典とでも言いましょうか、とにかくマックで遊んだことのある人なら、一度はプレイしているんじゃないかな。コースの両脇の木がやけにリアルだ

▲こちらは『ワールドクラス』 発売／アクセスソフト社『マックゴルフ』よりゲーム性が高く、コンストラクション機能もついているので、自作のコースでラウンドすることもできる

もよく似たゲームで、18ホールをすべて回って、トータルスコアを他人と競い合うゲームだ。もちろん、１人でラウンドすることだってできる。クラブは実際のゴルフ同様、１番ウッドから９番アイアン、ピッチングウェッジ、サンドウェッジ、パターとそろっていて、残りの距離や風、ボールのある位置によって自由に選択が可能だ。打つ方向や強さ、インパクトの位置など、細かい指定もできる。『マックゴルフ』の方は、完全にシミュレーションになっているけど、『ワールドクラス』の方は、多少ゲームとしての要素が組みこまれていて、ショットのタイミングをうまく合わせないととんでもない方向に飛んでいってしまったりする。発売の時期は『マックゴルフ』の方がずっと古いため、『ワールドクラス』の方がスピードも速いしマックⅡでも動くし、新しいゴルフ場の設計もできるなどのおもしろい点が多いけど、『マックゴルフ』の方も新しいコースの入ったディスクなどが出ていて、今でも人気があるんだ。

この２つのゴルフゲームは、どちらもマウスだけで遊べるよ。

さて、最後に紹介するのは、アメリカではもっとも人気のある野球のゲームで『ハードボール』というソフト。野球を知らない人はいないよね。野球でもマウスひとつで遊べてしまう、それがマックなんだ。

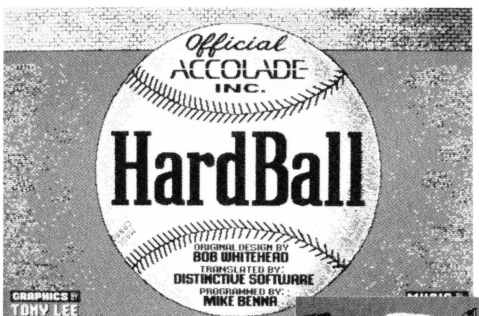
ゲームは人対コンピュータ、または人対人で遊ぶ。操作はキーボード、もしくはマウスで行う。人対コンピュータの場合、人はマウスでできる。この場合、守備側はピッチャーの投げる球種とコースを決めて、クリックすると投げる。バッターが打つと画面が変わり、守備側は今度はマウスで野手を動かして捕球し、やはりマウスで投げるベースを決めてクリックするとボールを投げる。

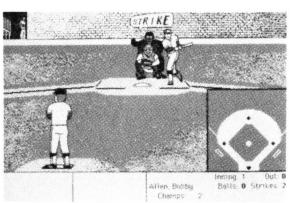
攻撃側の場合は、ピッチャーが投げてからコースを絞り、タイミングを合わせてマウスをクリックするとバットを振る。ランナーの走塁やバントも、すべてマウスでコントロールする。

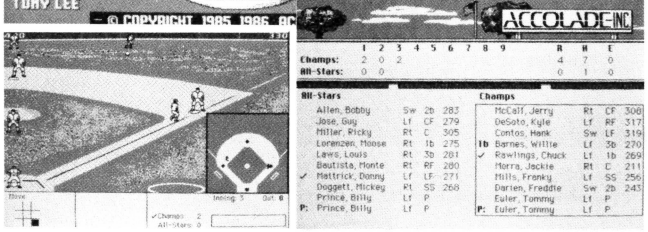
なんでもかんでもマウスで、というとちょっと難しいんじゃないか、と思うかもしれない。確かに最初はそうだけど、すぐ慣れて来る。百戦錬磨のゲーマーだったらアッという間だ。慣れるとかえってキーボードのような打ち間違えがなくて、安心して技をきわめることができる。コレがマックのイイところなんだよね。

今回紹介したゲームの他にも、いくつかスポーツゲームがあるんだけど、それはまた次の機会にでも紹介しよう。各自自分で探してみて、いろいろと試してみてほしい。きっと楽しめると思うよ。

Baseball







◀スポーツゲームの定番はなんといっても野球ゲーム。『ハードボール』というタイトルが、いかにも、という感じだ。発売はACCOLADE社

池ちゃんの88講座

いよいよ募集が開始される「第2回NECパソコンアート大賞」。今月は、さっそく応募しようというキミのために、池ちゃんが、やさしく解説してくれる。　読んだが最後、必ず応募するように！　池ちゃんもキミの作品を待ってるゾ！

●第2回NECパソコンアート大賞作品大募集！

主催／NEC日本電気グループ
共催／NHKエンタープライズ

今月は、「88講座」をちょっと離れて、3月20日より募集が開始される「第2回NECパソコンアート大賞」のことをお話しよう。現在、家庭でのパソコン保有率は10%を超えたと言われているのを知ってるかな？　ついこの間まで専門家だけに独占されていたコンピュータが、いまやキミたちにも簡単に扱えるようになったというわけだ。

僕はパソコンの家庭への普及に一番貢献したのは、キミたちのような中学生・高校生なんじゃないかと思っている。パソコンの使用目的も多様になってきたと思わない？　アニメーション、コンピュータグラフィックやデスクトップパブリシングなど、無機質だったパソコンがいつのまにかアートの世界も極めちゃって、よりヒューマンな方向に動いているんだ。「パソコンアート大賞」の誕生した背景はこんなところにある。パソコンをもっと自由に、生活の道具として使いこなして、そしてキミたちの考えていることを表現してほしいんだ。そういう意味では、コンプティーク読者であるキミたちが最もパソコンに近い位置にいるはずだ。ぜひ、この「アート大賞」を表現の場として使ってほしい。

応募要領は巻頭の広告に書いてあるので、じっくり読んで応募しよう。さらにラッキーなことに、コンプティークには応募用紙がついている。これは、事務局に申し込まないと手にはいらない貴重なシロモノなのだ。これで応募しない人は、はっきり言って宝の持ちぐされです……。

▲第1回のサウンド部門の大賞受賞者は、富山県の中島勝くん（15歳）。タイトルは、「A tireless runner」。彼に続こう！

●NECパソコンカルチャー展のお知らせ！

会期：3／24（金）～25（土）
会場：池袋サンシャインシティ・ワールドインポートマート・センターホールA

「第2回NECパソコンアート大賞」に応募しようと決めたキミ！　ぜひパソコンカルチャー展に行ってみよう。

このイベントは、「第2回NECパソコンアート大賞」のモチーフとなっている「生活にとけこんだパソコン」を充分に理解してもらおうという試みだ。

このイベントには楽しいコーナーが盛りだくさん。まず、「アート大賞PRコーナー」。サウンド、アニメーション、ＣＧ、デスクトップパブリシングの各ジャンルごとに、第1回の入賞作が、モニター展開されている。

応募の参考になるはずだからこれは必見！

次に集英社刊「ヤングジャンプ」とのタイアップステージ。おなじみのアイドルたち（出演者未定）とＹＪ（ヤンジャン）ギャルたちによる楽しいステージが繰り広げられる。

ゲームコーナーでは、30～35社のソフトハウスが出展。人気のゲームのデモンストレーションが行われるているので参加しよう。

さらに、特設ステージはそのままシアターになり、ＮＥＣパソコンの紹介コーナーになっている。ホームアプリケーションとなったパソコンをその場で体験できちゃう夢いっぱいのコーナーだ。最新機器がこれでもかと並び、キミたちの知りたい情報が即座にキャッチできる。

パソコンはいまや〝なんかむずかしいもの〟ではなく、ひとつの文化なのである。パソコンを使いこなせば、日常の労働がどんなに簡単で楽しくなるかってことを、キミたちがこの機会に、お父さんやお母さんにその場で教えてあげちゃったらどうかな？

運がよければ、キミも新しいパソコンを手にいれられるかも。

とにかく気合いのはいったイベントだ。

もちろん入場は無料！

 イラスト／中野　豪

池ちゃんはこんな作品を求めている！

昨年の「第1回NECパソコンアート大賞」のテーマは、「夢」。応募総数は386件だった。約半数の応募者が高校生だったけど、なんと幼稚園児の応募もあったのだ。第2回の今年は、もっとたくさんの人に応募してほしい。1000人の大台にのってほしいと僕は思っている。正直言って、昨年は、「これはすごい！」という作品は少なかったんだ。

やっぱり初回はお手本もないし、手探りの状態だったんだと思う。それだけに、将来性は大きいってことで、どんどん新しいことができると思うんだ。

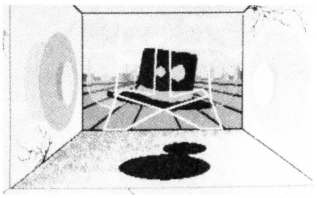
やっぱりCGやアニメーションなら見て楽しいもの、サウンドなら聞いて楽しいもの、デスクトップパブリシングなら実際に使いたくなるものが基本。プロの完成された作品を求めているのではないんだから、たとえヘタでもその人らしさが表現されている作品がいいんじゃないかな。みんなアマチュアなんだからあんまり気取らずにやってほしいな。

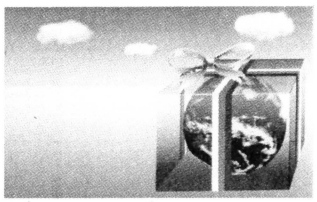
というわけで突然ですが、毎月このコーナーを読んでくれているキミたちのために、ワタクシ池ちゃんが、特別にNECに頼んで、「池ちゃん賞」をつくってもらったのだ。賞品はもちろん「池ちゃんオリジナルテレフォンカード」。 ま、枚数は僕の気まぐれってことにしとくけど、カットんだ作品なら大歓迎。いいのがあれば、どんどんあげちゃうよ！

とりあえず、下の応募用紙を今すぐ切り取り、それから作品の製作にかかろう！

特別審査員（アイウエオ順・敬省略）
●石ノ森章太郎(漫画家)／●伊藤博文(番組プロデューサー・NHKエンタープライズ)／●小坂明子(音楽家)／高橋章子(編集者)／●ピーター・バラカン(ブロードキャスター)

応募先・お問い合わせ先
〒107 東京都港区赤坂郵便局留 第2回NECパソコンアート大賞事務局 ☎(03)584-7068。


▲アニメーション部門の大賞作品。東京都の柴田尚子さん作「Hello! Good bye!」


▲CG部門の優秀賞作品。山口県の末富正幸さん作「プレゼント」

▲審査風景。真剣そう！ 今年はキミの作品が取り上げられるかも！

応募用紙

氏　名(または、代表者氏名)		M・T・S　年　月　日生(　才)	職業(学校名)
住　所　〒			電和番号
対象部門名		ジャンル名	
作品タイトル			
使用パソコン名	メーカー		ソフト媒体の種類 ①5'2HD ②5"2DD ③5'2D ④3.5インチ2HD ⑤3.5インチ2DD ⑥8インチ2D
	機種名		
使用市販アプリケーションソフト ※オリジナルプログラムの場合は記入不要			
操作方法※オリジナルプログラムの場合は、特に詳しく記入してください。			

協力／日本電気(株)

5月号は4月8日(土)発売

5月号特集は無差別ジャンル、最新作ゲームを誌面の許す限りデスマッチ紹介！　史上最大の新作バトルだ！　付録は噂のスタートレーダー、期待大。

毎月第2・第4金曜日発売
ファミコン専門兄弟誌
マルカツ ファミリーコンピュータゲームマガジン
勝ファミコン
3月10日、24日
発売号も
よろしく!!

for New TV-Game Generation.
毎月30日発売
マルカツ
勝PCエンジン
4月号好評発売中!!

Magazin for Game & Comic Fan
月刊コミックコンプ
毎月26日発売
4月号好評発売中!!

EDITORS' VOICE

も一東京でしか暮らせない体になってしまってると思ってましたが、先日久々に福岡に出張しまして、システムソフトさんちのBarで一杯ゴチになってるうちに、住みつきたくなった㊍です。　㊍

実家で飼っている犬、これがとても可愛いのだ。メスなのに"コロ"という名だし、よくエサを喰べ、1日3回ウンコする日もある。それに鎖をつながずに散歩に行くと、すぐ他の人についていくもの(隆)

最近、志ん生の落語に凝っている。とくにアアタ、あの人の噺(はなし)てえのがじつになんともイイ出来でげしてな。こんだあ枝雀あたりに狂ってみたいなーてところで、おあとがよろしいようで。　(敏)

さいきん、深酒には注意していたのだが、先日ついむこうの世界に行ってしまった。愛娘には「トータン行っちゃった！」とパーにされるし、周りからはいろいろ取材されるし、高木さんメンゴ。　(な)

最近『モンスターメーカー』なるカードゲームに染まっている。なんというか、ごくお手軽にD&Dの雰囲気が楽しめるところがよいのだな。だけど編集部のみんなは相手をしてくれなくて寂しい(敬)

こういう言い方は嫌いだけれど、文字どおり昭和と共に手塚先生が逝ってしまった。先日上海でお見かけしたときは、お元気でまだまだ大丈夫と思っていたのに……。ご冥福をお祈りします。　(光)

ソーサリアン・シナリオコンテストの入選作10本が決まった。3000通近い応募作の中から選ばれただけあって、どれもバツグンにおもしろい。ゲーム化されるのが楽しみだ！　(田)

ソフトハウスに取材に行くたびに思うけど、話が一気に盛りあがるのは、必ず福袋ネタ!!　今さらながら、福袋の根強い人気に驚かされるのだ。やっぱり、男はみんなスケベーなワケやね。　(直)

STAFF

Chief editor……佐藤辰男
Senior editors……吉田隆　久木敏行
Editors……中西文哉　平井敬子　島谷光弘　田中利昭　濱田直樹
Contributing editors……片岡英典　ヨコハママ　穂原俊二　野尻育子　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏
Writers……安田均　水野良とグループSNE　山崎拓　黒田幸弘　オーガスト　中嶋昭歩　丸山秀樹　大場福満　㈲ポチ　滝沢昇一　堀川明美　松枝蔵人　菅原敬　木村典子　坂木恒善　圓道祥之　河崎実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　ケイ・ライターズクラブ　深沢美潮　工藤裕貴　西牧真　厨子貴之　高野希義　篠泰樹　佐藤武慶　田中千尋　小峯徳司　小我恋次郎　遊演体　管原隆　ゼネラル・プロダクツ　中村大航　多摩豊　木村信行
Designers……高木和雄　12 TO 12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　佐藤安弘　日向淑郎　佐久間広子　渡辺宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカグァバ・モリオカ
Photographers……林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良

コンプティーク
4月号
1989年4月1日
定価520円

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2―13―3
電話　編集部：03―221―9851
販売部：03―817―8523
広告部：03―817―8425
印刷所　凸版印刷株式会社

©Kadokawashoten 1989

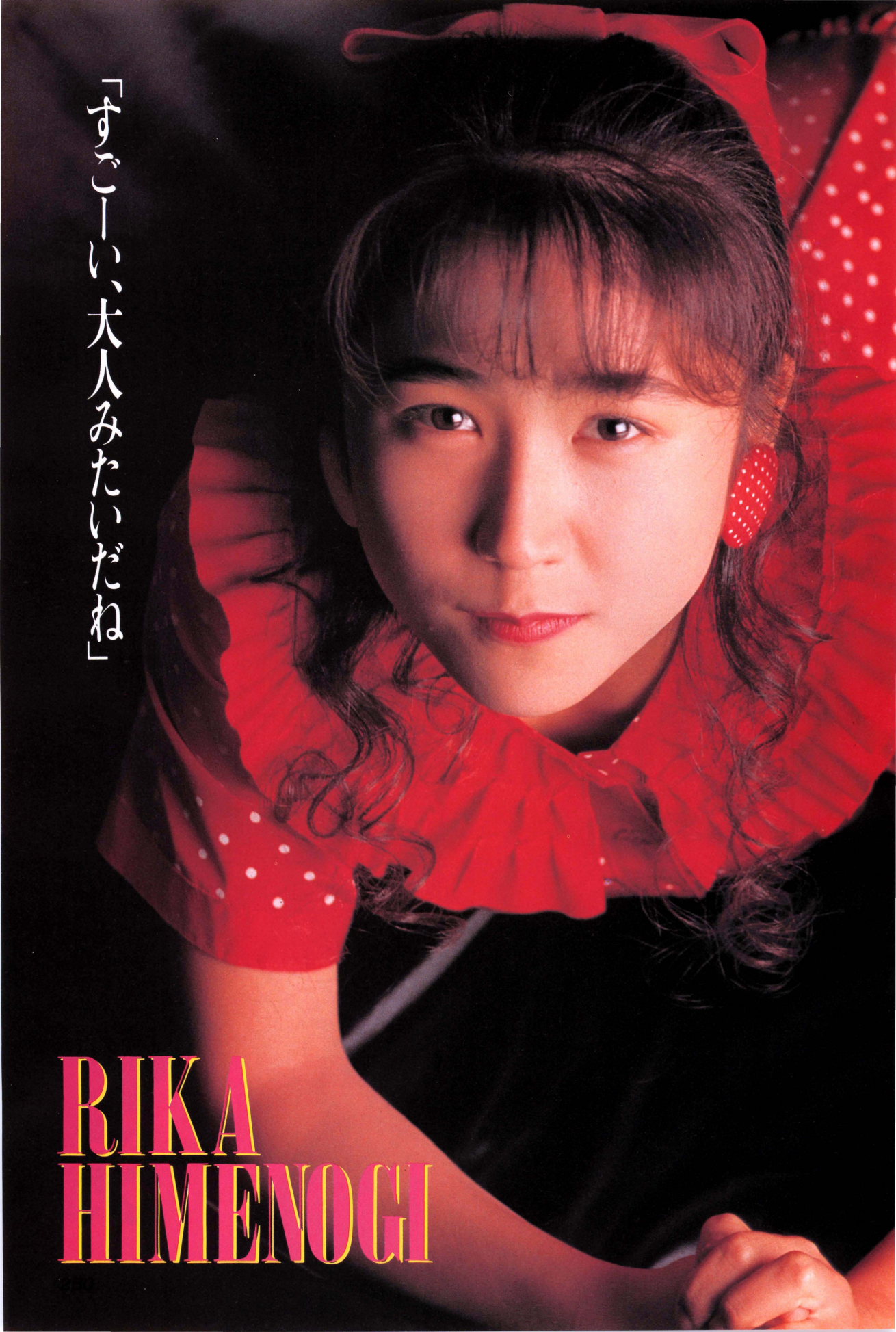
雑誌コード　13977―4
Printed in Japan

Dragon Gym

ガーベラ咲いた
キレイに咲いた
リカも咲きます

姫乃樹リカ

RIKA HIMENOGI


「すごーい、大人みたいだね」
RIKA
HIMENOGI

デビューして1年、もはやベテランの風格すら出てきたリカちゃん。あっちでケラケラ、こっちでケラケラよく笑い、スタジオは花が咲いたように明るい雰囲気に包まれました。

――早いもので2月3日でデビュー1周年を迎えたわけだけど、どんな1年だった？

「ピューって1年が過ぎちゃって…。もうスゴイ1年だった」

――いろんなコトあったでしょ？

「うん、うん（と、しきりにうなずく）。よく学校で『いろんなコトがあったねー』なんて話すでしょ？　でもそれどころじゃない(笑)。もうすさまじいくらいにいろんなコトがあって。うまく言えないけど」

――体は大丈夫だった？

「ハイ。たまにカゼひいたけど、それは不摂生のたたりですね」

――健康のヒケツは？

「よく食べ　よく喋り　よく笑う」（ケラケラ）

――最近、なにかスポーツやってる？

「聞いてくださいよ。野球のチーム作ったんです」

――スタッフと？　何てチーム？

「"Hurry Up！"。メンバーはスタッフです。私のスタッフ、仲がよすぎるの。（「ねえ　仲いいよねぇ？」とマネージャー氏に同意を求める）そうなんですよ、仲いいんです」

――リカちゃんはどこ守るの？　打順は？

「4番でピッチャーなんですよ」

――強いの？

「わかんない。練習も試合もしたことないから(笑)。でもユニフォームもあるんですよー」

――うーん……スタイルから入ってるな……。

「私だけユニフォームが2種類あるの。あっ、でね、マネージャーを募集しようと思ってるんです。南ちゃんみたいな。オーディションしちゃうんだから」

▶べたんとすわったところも、とーってもかわいいリカちゃんでした。

PHOTO：TAKUYA KIMURA STYLING：HIROKO UMEYAMA HAIR&MAKE：YOSHINORI SHIMOHASHI(DROP)　COPY：MAYUMI KITAMURA(POCHI) EDITION：MASAYUKI－KEMPU－ENDOH

PROFILE

♡ひめのぎりか／本名・西村理香。昭和46年10月6日生まれ。156cm、42kg。78－52－80。特技はミシンの直線縫い。好きな花はガーベラ。

♡春のリカちゃん情報／4月12日に新曲「ロマンの騎士」がリリース！　シングルビデオも出る。5月中旬にはアルバム、下旬には写真集もドーンと発売。コンサートだってあるぞっ！　5月26日には名古屋市民会館中ホール、28日、大阪厚生年金会館、6月11日、中野サンプラザだ。CMだって出ちゃうからねっ！　シチズンの液晶TV「AVギアー」のポスター＆カタログ、ニッケビクター毛糸のポスター、グリコのアイスクリームのキャンペーンにも登場。疑問がある場合は☎03・299・8596・リカ's騎士'sに聞いてねー！

心も体もウズウズわくわく♡
渡辺美奈代

◀美奈代ちゃんのプレスの仕方は実にアイドルらしくて好きだ

美奈代ちゃんのニューアルバムが2月10日に出ました！

いやー、美奈代ちゃんてサ、アルバムがいーんだよね、そりゃシングルもいいけどさ。堀ちえみちゃん（入籍おめでとう）、松本伊代ちゃん、うしろゆびさされ組、んで美奈代ちゃんのアルバムって本当に好きなのよ。まとまりがあるし、ツボを心得てるし。

今回は「恋してると、いいね」っつうアルバムタイトルからして秀逸。「愛がなくちゃ、ネ！」もそうだけど、途中に入る「、」がなんとも美奈代ちゃんらしくてヨイですね。このタメがいいですね。

作家陣はここんとこシングルでもおなじみの鈴木慶一＆渚十吾コンビ。'60年代ぽいサウンドが美奈代ちゃんのキューティマシュマロ胸キュンボイスと絶妙のコントラストを織りなしています。

「抱いてあげる」のリミックスバージョンをはじめ、「ウソよ！」「ばかみたい」「GO！　GO！　GO！」とどこを切っても美奈代ワールド。

3月には待望のライブも決定しとりますし、ファンとしちゃあ、心も体もうずきだす春の1日と言ったところでしょうか。準備体操して待ってましょうね。

フレッシュ・アップ！　ゆっち店長
大西結花

▲ビデオも見てね。美しいからコンプティーク読者向きだと思うのよ

成人式を迎えた結花ちゃんはもう大人。ブームに遅れちゃいかんと原宿にお店を出しました。

「ゆっちくらぶ」（ファンクラブと同名だね）つって、トレーナーやTシャツに文房具と、タレントショップ必需品はもちろん、結花ちゃんファンのためにコンサートパンフや生写真などもありますんで、修学旅行や春の家出などで上京したときには、ぜひ寄ってみるといーんじゃないかと思う。

キャラクターになってるボビーくんって犬は、結花ちゃんの筆によるもの。カワイモノ好きの結花ちゃんの性格が反映されてるね。

さてさて、4月25日には新曲も発売。それに合わせて全国ツアーも行われるんでチェックよろしくね。スケジュールは4月9日大阪、11日名古屋、19日福岡、22日東京ということです。会場やチケットに関しては☎03・470・6239・ゆっちくらぶまで問い合わせてちょうだいな。

この新曲からレコード会社を徳間ジャパンさんに移籍するそうで、フレッシュな気分でがんばってね。

シンデレラの常識を超えた!?
相川恵理

◀デビュー2年目は勝負の年　昭和最後を飾るアイドルはキミだーっ!!

地方の方には関係ないかもしれませんが、東京の地下鉄がまた便利になったのよ。半蔵門線っつう渋谷から半蔵門までのヤツが、出版社がうごめく神保町を通って銀座の三越前まで延びてね。前は乗り継ぎを重ねた若者の街・渋谷までホイのホイと行けるようになったのさ。へへん。

で、その開通イベントに相川恵理ちゃんがゲスト出演。そりゃそうさ、新曲が「サブウェイ・シンデレラ」だもん。地下鉄関係ならまかせといてよってワケ。地下鉄関係の歌って名曲が多くて、地下鉄を"私のジェットコースター"と呼ぶ原田知世ちゃんの「地下鉄のザジ」あたりも忘れちゃならない存在です。

この日の恵理ちゃん、シンデレラをイメージしたドレスで登場するという噂がマスコミ各社に流れ注目されておりましたが、当日の恵理ちゃんのドレスはまっ赤！　やられましたね、シンデレラっつうと白を想像しちゃうじゃない、そこを赤だもの。相変らず心ニクイ演出ですよ。

荒れきった心を歌い流してください
薬師丸ひろ子

◀年をとることに清らかさが増してゆくなんて不思議な人だな

仕事に疲れて他人サマがみんな幸せに見えて、ああ私はこの世でいちばん不幸な人間だ……などとうちひしがれてしまう日はありませんか？

そんな溶岩のようなドロドロの気持ちを春の小川のようにサラサラにしてくれるのが、ひろ子ちゃんの歌声です。

前に『ザ・ベストテン』かなんかの中継で、高原で「時代」を歌うひろ子ちゃんを見て、心が洗われるような気持ちになったのは私だけではないはず。

ヒット中のシングル「語りつぐ愛に」を含むニューアルバム「LOVER'S CONCERTO」はまさに平成元年の清涼剤。汚れを知らぬ澄みきった声、心にじわじわとしみ入るメロディ…。こんな味が出せるなんて、ひろ子ちゃんは歌うマドンナ、日本のヴィーナス、はきだめにツル！

竹内まりや作の名曲「元気を出して」のニューバージョンも収録された全10曲。「素直になって」「さみしい人にならないで」とどれもこれもひろ子ちゃんに慰さめられる曲ばかり。

中でも吉田美奈子作詩、上田知華作曲（マニアうけしそう）による「うたかた」なんてトリ肌モノの感動ですぜ。

いま解き明かされる芸名のナゾ
深津絵里

おどろきましたねー、こんなコトがあっていいでしょうか！

なんと深津絵里ちゃんと高原里絵ちゃんは、同一人物だっつうじゃないですか！　まー、他人のソラ似っておそろしいなって思ってたんだけど、そうか、同一人物なら納得できるな……なんて誰もが知ってたコトだってば！

1月11日の誕生日にファンクラブ“ふかつ塾”の結成式がありまして、この日ようやく“同一人物宣言”が発表されたわけです。今後は“深津絵里”1本でいくそうなので、応援よろしくね。

▲新曲が待ちどおしい今日この頃。好きな食べ物はもずくです。渋いぜっ！

若さでぶつかれ！映画出演
守谷香

▲松竹系陽春公開。ビデオを待たずに劇場に足を運ぼう！

新曲「悲しいのはこまるの」も好評な香ちゃん、映画出演が決定しました。『澪つくし』『独眼竜政宗』でおなじみのジェームス三木が監督の『善人の条件』。香ちゃんが演じるのは主人公の津川雅彦の娘・牧原悦子。お母さん役は小川真由美。他には大金持ちの丹波哲郎、ニューヨークで怒ってばかりいた桜田淳子など、ベテランさんばかり。顔ぶれだけでも大入り満員は間違いなさそうですね！

あなただけにこの1曲を……
伊藤美紀

1月15日に美紀ちゃんのファンのつどいがありまして、うかれ足で行ってまいりました。この日はダバダバのオーバーオールがとにかくかわいくって、会場を埋めつくしたヤローどもの目尻は下がりっぱなし。

オリジナルはもちろん、堀ちえみちゃんの「スィートジェラシー」永井真理子さんの「自分についた嘘」など、渋めの曲も披露してくれて大ラッキー気分。

3/21には新曲「RIKAの片思い」（仮）、4月上旬には写真集も発売されますですよ。

◀永井さんの歌は最近アイドルくんたちに人気があるよーだ

保証済み美少女　いよいよ活動開始
細川直美

「第2回全日本国民的美少女コンテスト」でグランプリを受賞、ゴクミ、フジミの妹分になる細川直美ちゃんが、とうとう活動開始のビッグニュース。デビュー予定は4月でワーナーパイオニアさんから。先日行われたレコーディングでは、フジミ先輩も応援にかけつけ、ムサくるしいはずのスタジオに美少女の花が2輪咲いたそうです。

ヒット祈願の参拝にかけつけた報道陣には百円札のお年玉が配られ、ますますファンになったことは言うまでもありません。

▲ゴクミ、フジミときただけに、直美ちゃんは“ホソミ”でしょうか

火のないところにケムリは立たず
磯崎亜紀子

磯崎亜紀子ちゃんだ。本誌読者のキミたちは当然知ってるだろーね。そう、あの日本の未来をしょって立つ天才大監督・河崎実先生が生み出した不朽の名作『地球防衛少女イコちゃん』の初代イコちゃんなのだ。

この亜紀子ちゃん、まもなく歌手デビュー！　という噂が巷に流れている。というのもコロムビアより発売されたオムニバス盤「Cuties Graduation」の中に亜紀子ちゃんが歌う「真っ白なハンカチ」が収録されているため。残念ながら今回の取材では明らかにはならなかったけど、ひょっとするとひょっとするかも！

◀ルックス同様、可憐な歌声にキュン♡

New Disk 愛犬ポチのこれっぽっち
旅立ちの季節・春を演出するための1枚

この季節に必要な歌はイルカの「なごり雪」と卒業ソング。アイドルくんが歌う卒業ソングの数々を集めたのが「制服のアイドルたち　Ver.2」です。由貴ちゃんの「卒業」唯ちゃんの「ひとりぼっちの卒業式」聖子ちゃんの「制服」など名曲のオンパレード。謝恩会のBGMとして使ってもヨシ、ひとりで部屋で聴いてもヨシの名企画。自分で柏原よしえちゃんの「春なのに」をプラスするとなおヨイでしょう。ちょっぴりおセンチな春の1日にどーぞ。

▲第2ボタンの用意はいいかい？誰かが狙っているかもよ

河崎実のアイドル大図解

TBSの『ドーナツ6』と『パオパオチャンネル』（テレ朝）の金曜に出演中だ!!　レコードデビューはCBSソニーより4月!!

MIKA CHIBA

クラスのリーダー、とっても爽やか美加リン!!

私、河崎実の単なるワガママで石原豪人巨匠にアイドルを図解してもらうこの企画、前回の本田理沙にショックをうけた人も多かろう。今回はさらに強力だ!!

自慢ぢゃないが俺は『サイバーコップ』が好きだ。ハッキリ言って今のＴＶで一番マトモな作りのＳＦ番組だと思ふ。そして言うまでもなくそんな作品に出ているヒロインだって好きだ。それが上杉こと千葉美加ちゃんなワケだ。バットしかし、４月歌手デビューに向けて『サイバーコップ』のイメージは一新したいとゆー。残念！　だけど接したら感じたね、ボカア。「うーん、爽やかなコだ！」とね。礼儀正しくて気持ちいい。『サイバーコップ』の役柄通りの「青春！」てカンジのコだよ。プラスαすれば誰とでも仲良くなれるクラスのリーダーみたい。実際に小学校時代は代表委員をやっていたっつーからうなずける。

「とにかく昔から目立ってましたね。幼稚園の時なんかスモック着て、ピンクレディの真似してスベリ台の上で歌ってました」スモック？　何だいそりゃ？　って言ったら彼女、絵を描いて説明してくれたね。園児の制服の呼び名だそーなんだけれど、僕ァ知らなかったんだ。で、彼女が描いたえはお世辞にもウマイと言えない。「あんまり描くとヘタなのがバレてしまう」ってテレた仕草がよかったよかった。

で、質問の定番、初恋の事を聞こう。「幼稚園の時。いっしょのコでー。色が黒くて、背が高くて、スポーティで」幼稚園でスポーティたあ、どんな奴やねん。「エへへ。ま、『いいな』っていう」好きだったんでしょ？「そうですねー、『ス・キ』みたいなカンジで」幼稚園の時の恋なのに妙にテレてるのがまたもよかったよかった。「片おもいでした」って言ったってそりゃそうだよね。おや？　手の平にホクロがあるんだネ？「そーなんですよ。つかめるとお金持ちになれるって言うんですけどねー」と、必死につかむ仕草がまたまたよかったよかった。何気なく「外国はどこへ行きたい？」って聞いたら、「ア！　行かせてくれるんだったら言うんです私！」ってせまられた日にゃ一参ったね。でも、ホント周りを明るくする天性を持ってると思うな。歌手としてわ、どーゆーノリで行くのかな？「マイケルが大好きなんです。まあそれはそれとしてやっぱりパンチのあるポップスで勝負したいですね」女優としては？　「浅野温子さんが憧れなんです。あーゆう風になれたらいいなって」なれるぞ！　今の素直さをもってすれば君の未来は明るい。ガンバってくれよ美加ちゃん！

千葉美加ちゃんの巻

PROFILE

昭和47年８月７日岩手生まれ。身長は158cm体重43kgでＢ80Ｗ58Ｈ80。足のサイズ23.5cm、血液型はＡ。特技はピアノにバレーボール。くだものが大好物で好きな色は黒。都内公立高１年在学中！

自由の女神
自由の女神の手の平にのって、お祈りしてみたい!!

結婚
絶対、ウェディングドレスを着たい。但し、相手はまたノッペラボー!?

ピンクレディ
幼稚園の頃はピンクレディのまねでスターよ!

ケガ
大車輪をやって、手を骨折したのが唯一の大ケガね。

画・石原豪人

ANIME CUBE SPECIAL

宇宙皇子 レディオス・ソープ

混沌を生き

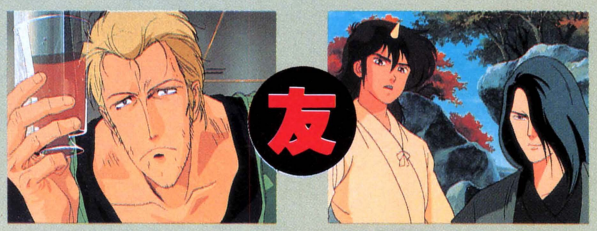
春の期待のアニメ映画『宇宙皇子』と『ファイブスター物語』(3月11日・全国東宝洋画系公開)。その2人の主人公、宇宙皇子とレディオス・ソープの運命は、とても過酷だ。しかし、2人はそんな運命

敵

皇子の敵は藤原不比等とその一味。ソープはユーバー大公と戦う。どちらも大きな権力を持ち、手段を選ばぬ怖るべき敵だ!

戦

ソープは人型兵器、モーターヘッドに乗る。その力と美しさは、まさに圧巻! 一方、皇子は自らの霊力を駆使するのだ。



友

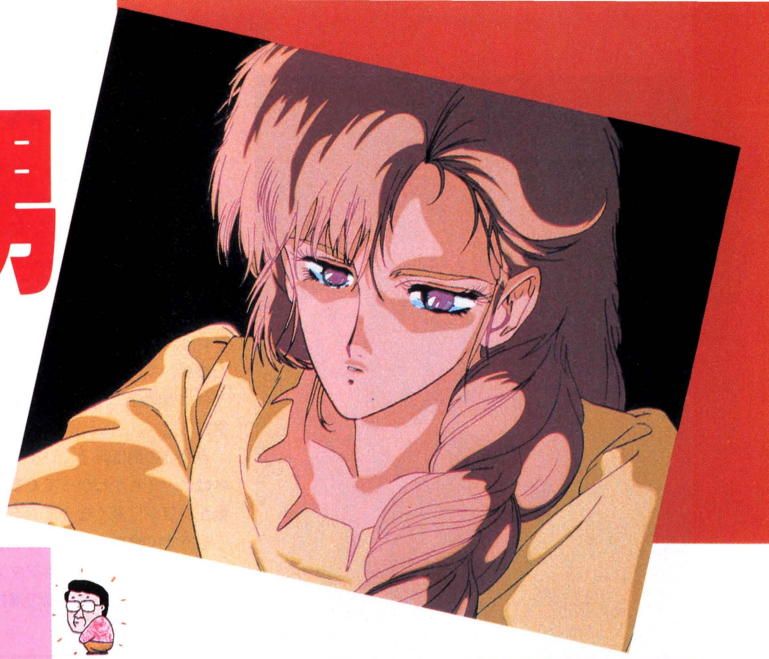
皇子を助ける魚養——。が、その結末は悲惨だった。一方、ソープの相棒のボード・ヴェラードの正体は、あまりにも意外。

過去

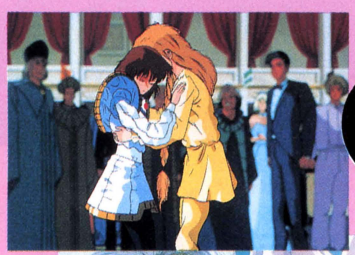
2人とも、その過去はあまりつまびらかにされていない、が、2人が過ぎ去りし日を思うと、胸に痛みが。

※『宇宙皇子』のサントラアルバムとシングルが発売された。値段はそれぞれ3200円と1000円(いずれもCD)で、ダ・カーポのあの歌声が楽しめる。発売はコロムビアレコード。

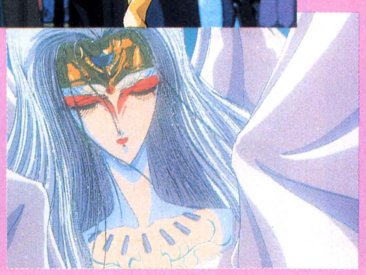
る2人の男



の海を渡っていく。ともに渡る友を信じて——。そこで今月は、この2人の男を総チェックしてみた。映画館へ足を運ぶ直前に、2作の予習をしよう！　と、ゆーわけなのだ。



恋



ソープを追い求める少女ラキシス。その行く手は多難だが—。皇子と出会ったのは各務、多々良女、なよ竹の3人。が、心を通わす間もなく、人々は——。

Newtype 攻略日誌㉛

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

ドーンと春休み映画大特集ではじまるNEWTYPE4月号。話題集中の角川アニメ「Fss」＆「宇宙皇子」2本立てや「星矢」「妖魔」「風の又三郎」と見たい映画情報がいっぱい！もちろん、高河ゆん「B型同盟」美樹本晴彦「マリオネットジェネレーション」の連載陣も絶好調!!に、くわえて麻宮騎亜「ガンヘッド」が衝撃的に連載スタート。創刊満4周年記念大プレゼントもあるよ♡

月刊NEW TYPE 4月号、コミックGENKIがついて特別定価490円で絶賛発売中！

谷ちゃんのアニメでばけらった

『マイク・ザ・ウィザード』長編として再登場！

ちょっとしたアニメ好きなら、モデル写真の奇妙な緑色のコスチュームを着た男を見て、この映画の原題が“THE WIZARD OF SPEED AND TIME”と聞けば、ああ、あれかと分かるはず。つまりこの映画は、以前に自主上映会など上映されて、かなり話題になった同題の短編アニメの劇場用長編版というわけ。

監督・脚本・編集・主演をこなしたマイク・ジトロフの過去の作品は、いずれも実写のコマ撮りというごくプリミティブな技法を基本にした、目まぐるしさと小気味いいテンポが特徴の短編群だ。それが長編ではどうなるのかと思って見れば……。

これが、作者の映画への愛情や情熱がひしひしと伝わってくる非常に気持ちいい好編に仕上がっていた。同題の短編を完成させるまでの物語のこの映画、あちこちに実体験らしきものも織りまぜ、現在の映画製作に皮肉もきかせている。短編も挿入されて2倍お得のこの映画、超大作映画で味わえない、手作りの楽しさと温かさに溢れている。

▲4月上旬から、東京・テアトル新宿にてロードショー公開

T・クルーズ、D・ホフマンの超話題作！

得意の弁舌で車を売りつける、中古車ディーラー、チャーリーの父親が急死。10年ぶりに故郷へ帰るが、彼は遺言を聞いて、ガクゼン。なんと、彼に遺されたのは'49年製のビュイックのみ。300万ドルの遺産は、すべてある人物に渡されるという。「それはないぜ！」と怒りまくった彼が、ついに受取人をつきとめると、それは自閉症で精神病院に入院中の中年男だった…。

自閉症の男は誰？　レイン・マンの意味は？　それがわかってくると同時に感動がジワジワ深くなってくる。

もうすぐ発表されるアカデミー賞の本命作品。ダスティン・ホフマンの静の演技、トム・クルーズの動の演技。2人の呼吸がピッタリ！

レインマン
日比谷スカラ座ほか東宝洋画系で公開中。監督は『ダイナー』のバリー・レビンソン。

◀レイモンドは天才的な記憶力の持ち主。カジノでもその能力を発揮

▲チャーリー（T・クルーズ）とレイモンド（D・ホフマン）は、長い旅を経て、心をかよい合わせるのだが…

伝説のジャズ・マンの物語

▲主役には、『グッド・モーニング・ベトナム』のフォレスト・ウィティカ。サキソフォンを大特訓した

ジャズ・ファンなら、思わず“へへーッ”とおがみたくなる、伝説の人、ジャズ・サキソフォン奏者のチャーリー・“バード”・パーカーの伝記物語。監督は、音楽通で有名な、クリント・“ダーティ”・ハリー　・イーストウッド。30年に録音された未発表のティクを発見。パーカーのソロのみを取り出し、現代のミュージシャンの演奏で再録という画期的な方法をとっている。

バード
3月中旬より、シネマスクェアとうきゅうにて。『オール・オブ・ミー』など名曲25曲が。

恐竜の動きがとってもリアル

▲主人公のリトルフット。動き、しゃべりも実に自然なアニメ。ディラノザウルスなど恐竜のオン・パレード

ドリーム・メイカー、ルーカス＆スピルバーグが製作総指揮。またまた、お楽しみを提供してくれる。時代は大昔。人間もマンモスも誕生していない恐竜時代だ。主人公のブロントザウルスの赤ちゃん“リトルフット”が家族といっしょに食糧を探して旅をするという、冒険物語だ。

恐竜の歩き方、当時の風景などあらゆる資料を元に忠実に再現したという、リアリズムが見事！

リトルフットの大冒険 謎の恐竜大陸
みゆき座ほか東宝洋画系で公開中。供映は『エイブマン　ひとりぼっち』。

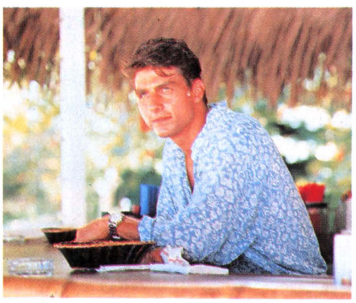
ホンモノの戦闘機が登場！

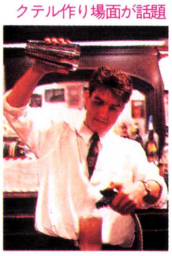
▲ファイティング・ファルコン戦術戦闘機など本物の戦闘機が続々登場。ファンにはこたえられない

アメリカ空軍きってのすご腕パイロット、チャールズに秘密作戦遂行の特命が。米ソに照準を合わせた中東某国の核ミサイル基地を壊滅させるというのだ。それも、ソビエト空軍との共同作戦！以前、ソ連軍のスクランブルがもとで、友人を失くしたチャーリーは、彼等に異常なほどの敵対心を持っていた。にもかかわらず米ソ共同トレーニングは開始され、パイロット達は反目しあうが…。

メタル・ブルー
3月中旬より、日比谷映画ほか、東宝洋画系にて公開予定。主演はマーク・ハンフリー。

N.Yのラブ&サクセス・ストーリー





▼音楽に合わせてのカクテル作り場面が話題

金が欲しい！　いい女とも、つき合いたい！　ＮＹのバーテンダー・ブライアンの夢は、何といっても、リッチ＆フェイマス（富と名声）だ。で、彼は“逆玉の輿”をねらう。つまり、金持の女を引っかけようというのだ。くどき文句、ベッド・テクニックに磨きをかけるブライアン。モテモテ・ライフは楽しいはずだった。でも、本当に好きになった女のコは、しがないウェイトレスだったりして…。主演は人気バツグンのＴ・クルーズ。

ビーチ・ボーイズの『ココモ』、ジョン・クーガー・メレンキャンプの『レイヴ・オン』など、この映画からヒット曲がいっぱい生まれた。10曲中のほとんどがシングル・カットされたという、話題のサントラ盤。
（ワーナー・パイオニア・ＣＤ￥2500）

カクテル
3月中旬より、東宝洋画系で公開予定。監督はロジャー・ドナルドソン。

空想科学電影館

岸川　靖

其ノ五　海底20,000マイルの巻

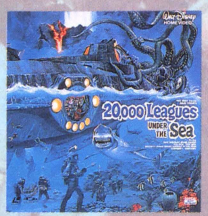
アニメ、実写などの映像ソフトに力を入れているバンダイが新たに『ディズニーノートリミング・シアター』を発表。今回は、その第1弾『海底2万マイル』を紹介しよう。

『海底２万マイル』は、フランスの小説家ジュール・ベルヌが1870年に発表した空想科学冒険小説、いわばＳＦ小説の古典ともいうべきもので、彼自身の地理、科学、生物に対する深い知識がふんだんに盛りこまれた傑作だ。

その映像化にあたったのは、ミッキーマウスやディズニーランドを世に送り出したウォルト・ディズニーであった。映画は1954年（日本は55年）に公開され、アカデミー特殊技術賞と色彩美術賞という、ふたつのオスカーを受賞している。監督は米国のアニメーター、マックス・フライシャー（「ポパイ」「ベティ・ブープ」等が有名）の息子である、リチャード・フライシャーであった。映画は公開されるや、世界各国で大ヒットを記録し、中でも映画の主役ともいうべき潜水艦ノーチラス号のデザインと特撮は、以降の特撮メカニックに多大な影響を与えている。

物語は原作にかなり忠実に作られており、後半をのぞいては、ほとんどオリジナルの完璧な映像化と断言してもさしつかえないだろう。内容を簡単に紹介すると、世界各地の海域で原因不明の船舶の沈没事件が続発し、調査に向かったアメリカ合衆国の巡洋艦リンカーン号までもが撃沈されてしまう。戦艦を撃沈したのは、ネモ船長(ジェームス・メイソンが熱演）が発明した潜水艦ノーチラス号で、彼は世界平和のために事件を起していた――というもの。結末は悲劇的（観てのお楽しみ）な構成となっている。

今回、発売されるのは世界初のシネスコ完全版で、画質も極上。数々の名作を産んだ'50年代SF映画の中でも、特に優れた本作を高画質で観るチャンスだ。



▲ジャケットイラスト。3/25発売予定。２枚組、12800円

©The Wolt Disney Company

▶原作と違いネモ船長は反戦論者なのがディズニーらしい

▲ノーチラス号のデザインは、ハーパー・ゴッフによるもので、モデルは全長3.4mのものが製作された

我的推薦電影巻

マイ・サイエンス・プロジェクト
痛快SFとはこのことだ

▲バンダイより発売中。95分。定価12800円

俗に退屈だけどカメラワークが素晴しいヨーロッパ映画、シナリオがよく書けているイギリス映画、両方ともダメだけど、娯楽性なら一番のアメリカ映画などといいます。でも、娯楽性というのは実は大切なんじゃないでしょうか？　観ている間はハラハラドキドキし、観終って「アー面白かった」でいいじゃないかと思うのです。今回オススメする『マイ・サイエンス・プロジェクト』は、本当に痛快な作品とは、このことだーと楽しませてくれる快作です。

物語は1957年に米国上空に侵入したＵＦＯを空軍が撃墜、当時の大統領は、そのことを発見したら世界がパニックになることを恐れ、ＵＦＯの部品を隠してしまうというところから始まります。そして現代に舞台が移り、主人公の高校生が、その部品（ＵＦＯの動力回路）を作動させてしまい、学校ごとタイムワープに巻きこまれるというもので、とにかくテンポはいいし、面白い快作なのです。

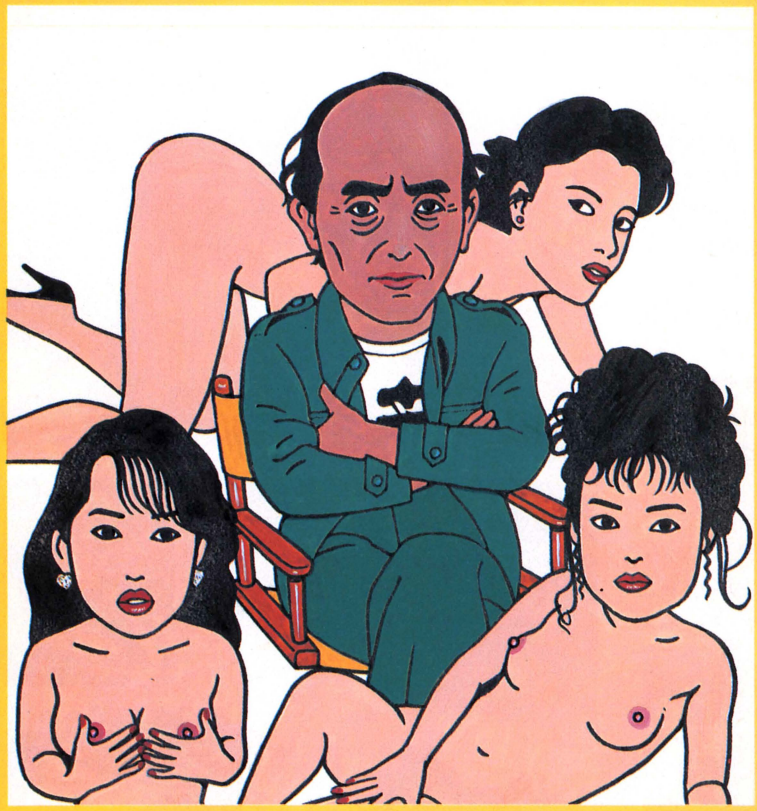
ダマされたと思ってぜひ、観てください。

©Touch Stone Pictures

欄外通信箱

日本映画界の大御所、黒澤明監督の新作が決定した。『こんな夢をみた』(仮題）という題名で、九つの物語からなるオムニバス映画だ。製作・配給は米国のワーナーブラザース映画で、特撮にはルーカスフィルムの系列であるＩＬＭが担当する。全米公開は11月下旬の予定だが、日本では未定なのが残念。主演には寺尾聰が予定されている。

イキなカントク 實相寺昭雄の ナメてかかれ!



イラスト／塩見正一

毎回毎回豪快で大好評の本コーナー。今回は監督の新作アダルトビデオのお話だ。言うまでもないが監督の作品は只物ではない。アダルトだとは言え偏見を持たず(そんな奴いないか)見るべし、見るべし!!

アダルトを見ておくれ

もちろん、助平を自称したことなどないし、自分じゃ好色と思っても、助平だなどと考えたこともないが、周りの友人たちに、

「一言で形容すりゃあ、お前は助平だ」

と言われることも多いので、まあ助平でもいいか、どうでもいいか、近頃都に流行る言葉をもじれば“助にして淫だが卑ではない”ってところを信条にするか、と今日も眩しく女の尻に目を注いでいる。

注ぎついでに、アダルト界じゃ局地戦を得意とする“九鬼”(この名前がすごいね。陰茎のことか、海賊の末裔か)の中川社長に頼まれて、アダルトビデオを監督した。暮の木枯しの中、普通のドラマじゃ、新宿スバルビル前七時半出発なんて予定は蹴飛ばすのに、いそいそと出かけて風邪まで背負い込み、それでも懲りずに顔面シャワーで夜も更けるまで。

ぶっちゃけた話、女優さんの顎を手錠の鎖が痛打して撮影延期なんてこともあり、予定の日数は超えてしまうし、頼んだ方は気が気じゃなかったろうが、何とか撮影は完了して、只今編集仕上げの真最中。陽春三月には店頭に出るだろうから、目にとめてほしいのです。

▲▶『アリエッタ』の1シーン。今までのAVにない、迫力が感じられるではないか

題して『アリエッタ』一体、何のこっちゃ、と言われそうだが、要するに叙情的な歌がオペラなどでお馴染みのアリア。アリエッタは同じイタリア語で、小さなアリア(歌)という意味さ。気障な題つけやがって、栗と栗鼠何とかとか、口全猥褻うんぬんとかつけられねえのか阿呆!と、アダルトのグルメに怒られそうだが、主人公の女が生きてる間に、ほんの小さな歌しか歌えなかったという意味なので、勘弁を。

昨年頻発したホテトル嬢殺し、SM嬢殺しに材をとっていて、実際しばらくは各地のクラブも客足が遠のいたそうだが、食い扶持が見つからぬ三十女がようようの思いでSM嬢になった揚句、あっさり殺されてしまうというお話で、主演は加賀恵子。配するに沙也加に斎藤ちあき、顔見世程度に朝吹麻耶と、暗い話のわりには色どり豊かで、どこでセンズリ出来るかわからないけど、レンタルのお代分ぐらいの中味はあると思うよ。アダルト界じゃ泣く子も黙る、過激演出の雄、伊勢麟太朗さんも特別出演(伊勢さんの「侵犯」なんて傑作だったな)してるから、見つけて下さいというオマケつき。

それにしても、アダルトを撮って解ったのだが、ずい分このレッテルだけで世の中からは差別されてるよなあ。場所を借りるのもひと苦労、芝居場だけに出演してもらうのも厭がられ、その中で頑張る女優さんたちに、ほとほと感動したものだ。看板書きのコマーシャルの方が、アダルトより表現の場として上等だなんて思ってる俗なスタッフも多いから、こちとらも女優さんに負けずに頑張っちゃった。

表社会のテレビなんかじゃアダルト女優が見世物扱い、と『ホームビデオ』の連載で代々木忠さんが書いているが、その通り。代々木さんの言葉じゃないが、本音で生きる彼女たちにこそ、もっとやさしい眼が注がれていい。

CORDINATE/MINORU KAWASAKI LOGO ILLUST/YUTAKA KONDO

小川範子のおっこらせ日記

川に飛びこんだら合格なんですって

平成になって初めての「おっこらせ日記」ですが、みなさんお元気ですか？　平成になった瞬間、私はＴＢＳのリハーサル室で賀来千香子さんをいじめてました。『代議士の妻たち』の私、本当に意地悪ですよね。今日、第７話の台本をいただいたら、ちょっとだけいい子になったみたいで安心してるんです。昔『少女に何が起こったか』で賀来さん、キョンキョンをいじめてましたよね。あれを見てて「なんてヒドイ人なんだ！」って思ってたんだけど、まさかその賀来さんを私がいじめるなんて……。過去の怨念が深いからいじめちゃうのかなーなんて。でも、賀来さんて本当にキレイ。ちょっと隣りには並びたくないです。美人だけどすごく気さくな人なんですよ。憧がれちゃいます。

３月８日に新曲が出ます！　「桜桃記」で、

▲「こわれる」ポーズをキメる範ちゃん。なぜか壁と相性がいいですね

“ひとひら”って読むんですけど。前回に比べるとスローでしっとりめの曲。卒業、入学シーズンの女のコの恋心を歌ってて、私もちょうど卒業をひかえてるので、かなりわかって歌えました。それでもやっぱり難しくて、「気持ちが入ってない。やり直し！」なんて河西さんの声も飛ぶほど。出来は53点かな。“さよならさよなら　さよならをください”“会いたい会いたい　会いたいもう一度”のところがすごく好きなんです。

今回はドラマの方が忙しくて、キャンペーンができないんですけど、応援のほどよろしくお願いします。

そう、この新曲に“駅のホームに散る花びら”ってフレーズがあって、受験生の私はけっこうひっかかる。だって、花びらが散っちゃうんですよ。

受験日が近づくにつれて、だんだん自信が薄れていくみたい。私ってひょっとしたら日本でいちばん有名な受験生じゃないのかな。他のタレントさんでも高校受験の人ってたくさんいるけど、そんなに受験って言われないでしょ？　どういうわけか、私はお会いする人みんなに言われちゃうんですよ。この１年“受験”って言葉の出ない日はほとんどなかったみたい。いままでは全然気にならなかったんだけど、最近はイヤに重くなってきちゃって。

６時間くらいゆっくり眠るとヘンな夢ばかり見ちゃうし。この前は試験場に入ったら、広くて深い川が流れてて、先生が「飛びこんだ人は合格！」って言う夢を見ました。他の人は平気で飛びこんで、けっこうスイスイ泳

◀「誰ですか、コレ？ってカンジに撮れてますよね。お母さんにも『今回はホッとした表情してるじゃない』って言われちゃった。気に入ってるみたいですよ」

いでるんだけど、私は泳げないから、「どうしよう」って迷ってたら目が覚めて……。他にも足からキクラゲがはえてきたり、とヘンな夢ばっかり。寝すぎもよくありませんね。

この号が出る頃には合否が決まってるはずです。でも皆さんにいただいたおまもりもたくさんあるし、きっと大丈夫。がんばります！

学校は２校受けるんですけど、そのどちらも私服。高校生になったらオシャレにも目覚めたいな。せめて週に３着は着れるようにがんばろうっと。私のオシャレの基本はナチュラル・コンシャス（略してナチュ・コン）。

自分らしさを大切にってコトです。よーし、絶対に高校生になるゾー！

▶５枚目のシングル「桜桃記」Ｂ面の「翼のあと」はかなりリズムのある曲だそうです。今年も小川節を聴かせますっ！

読者通信　初恋の人にようやくお目にかかった範ちゃん

さすがの範ちゃんもけっこうプレッシャーを感じてるようですが、本誌発売頃には高校生範ちゃんが誕生していることでしょう。お楽しみに。

さてさて、この日の前日にとうとう憧がれの明石家さんまさんに会った範ちゃん。記念写真まで撮ったそうだが、相手は妻子持ちなのでひと安心。そこで今月お題！　「範ちゃんの恋人にふさわしい男の３ヵ条」をキミなりに考えてくれたまえ。自分を売りこみたい人は、これこれこういう理由で僕はあなたの恋人にふさしい、と書きましょう。あて先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク「範ちゃんの恋人探し」係まで。いつものようにとっておき生写真を20名にさしあげます。なお、今月のラッキー野郎は広島県の東岡幸一と、埼玉県のＰＮＩラーメン食べたい他18名に決定！　ラーメンよりイイもん、あげちゃうよ～。

撮影／江尻宏明

JUGUAR! JAGUAR!

ジャガーじゃが!!

ついに、われらのジャガー様がメジャーになった。ででん!
日本のミュージック・シーンにとって、この日が来るのは遅すぎた。ででん!!
そこで今月は、ジャガー様の名言集だ。ででん!!!

ジャガー名言集

「彼とは派手なメイクやロックをやっている点は似ているが、かなり異質なのである。彼には大レコード会社＝プロダクションがついているがＪＡＧＵＡＲはいっぴき狼！ぜーんぶ１人でやっておるのだ！」（'88年３月号）

“彼”とはデーモン小暮（ジャガー様は“デイモン”と書いておられる）の事である。マイナー故の心意気が嬉しい一言だ。メジャーになっても、この魂を忘れないで欲しいもんである。

「というわけでミックもすごいが、ＪＡＧＵＡＲもすごいだろ〜」（'88年５月号）

何が、というわけなのかはバックナンバーを読んでもらいたい。ミック・ジャガーと自分を、“すごい”という共通項で簡単にくくってしまうところが、“すごい”。

「ＣＤやレコードは買わなくて、安くレンタルすれば良いだろうが、コンサートだけは絶対にチケットを買って会場に見に行かなければだめなのであーる」（'88年12月号）

何よりも、ファンとの本当の心の交流を考えている、ジャガー様ならではの一言だ。読んでいるだけで、胸のうちが熱くなる。

と、ゆーわけで、諸君も、自分だけのジャガー様の“名言”を探してみよう。

やまざき拓の JAGUARシンドローム

これだったのだ！　これがあのＪＡＧＵＡＲさまのレコードなのである。聴き入ってしまった私は、真のロック魂を見たのだ〜！

遂に、キングからＣＤが出てしまうＪＡＧＵＡＲ様なのであるが、その前に３枚のＬＰがあることを忘れてはならんのだ。

そのうちの２枚を拝聴させていただいたのであるが、これはじつに奥が深いのだな。スローテンポのバラード調もあれば、全開バリバリって感じのもあったりして、これはもう明日のロックシーンを予兆しているかもしれないのである。

変に「作っていない」歌詞がいいのだな。ありのままのストレートなフィーリング、これがメロディーに自然〜に溶けこんでいって、聴く者のハートに揺さぶりをかけてしまうのである。「だまってジャガーについてこい」なんかには、ものすごい震えをもよおしてしまったぞ〜。

そんなワケで、ここに紹介したレコード、諸君も手に入れて聴けェ、聴くのだァ。

◀「JAGUAR FIRST」ジャガーレコード 2800円

◀「プレイキン・オン」ジャガーレコード 700円

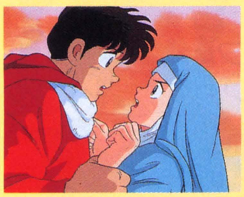
◀「JAGUAR SECOND」ジャガーレコード 2800円

撮影/倉部和彦

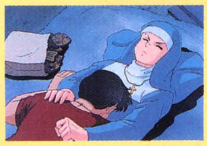
裏時空戦士
やまざき拓の

OVAシンドローム

祝・『らんま1/2』アニメ化！　まあそれはちょっと置いとき、今回は『1ポンドの福音』にスポットを当ててみよう。



◀ボクサーは、シスターのために闘志を燃やす…



◀さきまくら（出崎統）氏の演出は、相変らず華麗だ。OVA演出の最高峰

ボクサーとは絶対切り離せないのが「減量」。もの食っちゃいかん、誘惑に負けたらすべて水の泡——の世界だ。

根性なしボクサー畑中耕作も、見習いシスターのアンジェラとの恋がきっかけで「ヤル気」を起こすが……。

さきまくら氏の監督だけあって、演出は『あしたのジョー』にかなり通じる面がある。その演出の中で動く高橋キャラは、ときにはコミカルな、ときには劇的な表情を見せてくれた。

キャラがよく描けていただけに、安心して見られた作品だったな。

◆55分　ビクター　9800円　原作／高橋留美子　監督／さきまくら　作画／山内昇寿郎　美術／小林七郎

■今月のOVA BEST10

順位	得点	タイトル	発売元
1	6,270	機動警察パトレイバーVoL.6　1/2かわら版	バンダイ
2	2,605	AKIRA	バンダイ
3	1,340	ミッキーのクリスマスキャロル（日本語吹替え版）	バンダイ
4	1,260	がんばれミッキー（日本語吹替え版）	バンダイ
5	1,150	吸血姫 美夕 第三話「脆き鎖」	創映新社
6	1,000	ミッキーのマジカル・ワールド（日本語吹替え版）	バンダイ
7	625	ピノキオ（日本語吹替え版）	バンダイ
8	475	ディズニーのワンワン大行進（日本語吹替え版）	バンダイ
9	430	トップをねらえ！2	バンダイ
10	310	機動警察パトレイバーVOL.6	バンダイ

'89 1月1日～31日オリジナルコンフィデンス調査

GOちゃんの似顔絵男爵

似てない似顔絵のほうが、見ていて飽きません

早いもので、このコーナーも始って満2年になろうとしています。その間、私は意識して技術的な部分、つまり「実物にどれほど近いか」という事にこだわらずに男爵を選んできました。もちろん自分自身に、他人に教えるだけの技術がないことも理由のひとつではありましたが、もうひとつ、「見る人がイイ気持ちになるのがいい似顔絵」という考えがあったのです。で、今月の男爵は大竹君です。ファンにあやまることないんじゃないですか。力ずくで似せようとすると鼻の下のホクロが鼻クソに見えたりしますが、ちゃんとチャームポイントになっていますから。佳作は㊊ＡＨＯ様。異常な眼光にオタクの本質を鋭く見抜く力量を感じると言ったら言いすぎだろうか？　言いすぎかも知れない。でも、面白いです。

◀PN・㊊AHO様の佳作。自ら"様"をつける尊大さは、ほとんどドクター・ケンプ（知ってる人は皆、知っている）

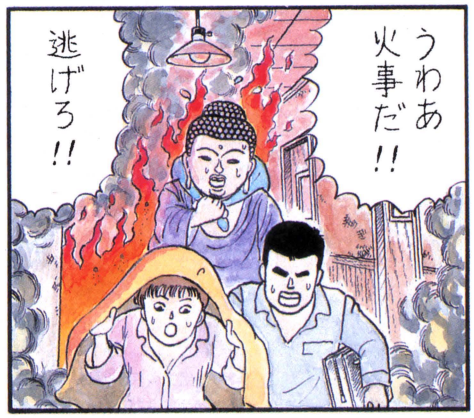
◀新潟県の大竹君の男爵受賞作です。大変、面白い作品です。この調子で行こうではありませんか！

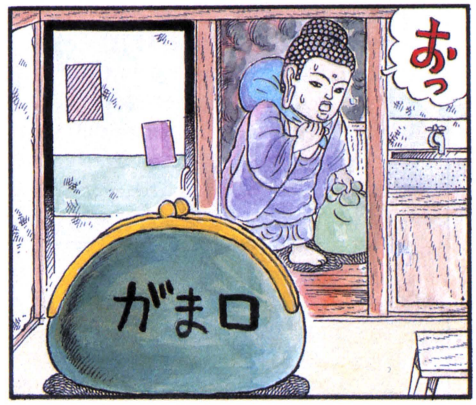
業務連絡

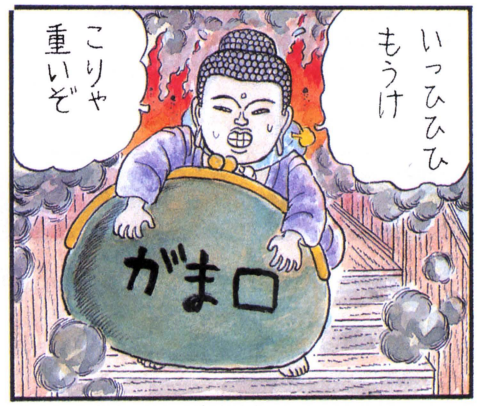
今月は投稿作品多く、大いに結構であった。が、もっともっと作品を送れ！　そして平成元年は似顔絵の年となれ！　なれ～！

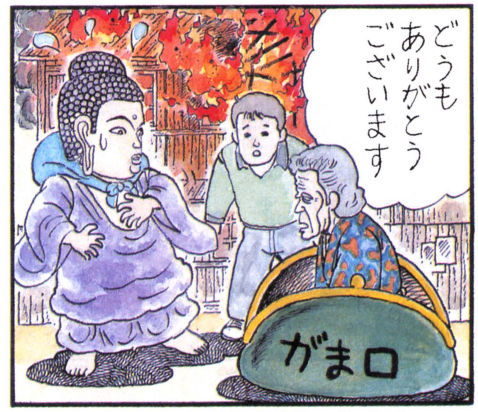
大仏くん

山松ゆうきち







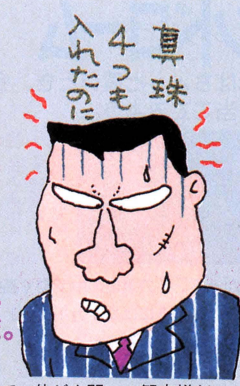


小田嶋隆の

新妖怪百物語

馬の骨の巻

**ケンタウロス、そして、馬頭観音……。
馬がからんだ言葉には、男の悲しい性が潜む。
そして〝馬の骨〟は 男(特にキミ)の敵なのだ。**



ケンタウロスという化物については、諸君もすでに知っていることと思う。「上半身は人間、下半身は馬」という、あのギリシャ神話に出て来るモンスターである。

しかし、こんなものは実在しない。神話なんてものは、結局は人間の想像力の産物なのであり、言い換えれば世迷い言であり、法螺話であり、要するに事実ではない。

本当の話をすると、ケンタウロスとは、もともとは「上半身は人間だけど、下半身は馬並みだぜ」の男、つまりは大マラ野郎を指す言葉であった。この大マラ話に尾ヒレがついて、できあがったのが半人半獣のケンタウロス伝説なのだ。神話というのも、もとをたどっていくとこんなような他愛のない話である場合が多い。歴史や伝説と呼ばれているものも、また同じだ。人間というのは嘘をつく生き物なのである。

ちなみに、現在でも、巨漢の持ち主を「ケンタウロス」とか「ケンちゃん」と呼ぶことがある。かく言う私も「赤羽のケンタウロス」と呼ばれたことがあった……というのは嘘だ……人間は、現実と願望の区別がつかなくなった時、嘘をつく、まことに悲しい生き物である。

さて、「馬頭観音」は、ケンタウロスとは逆に、「頭が馬で、体が人間」の観音様だ。つまり、これは、とってもちっちゃいモノを持っていた人のことだと解釈できる。やはり、ああいうものはあまり大きくない方が、人間として尊いのであると、昔の人は思ったのだろう。私もそう思う。

前置きが長くなってしまった。

今回紹介する妖怪は、「馬の骨」である。

私たちはよく「どこの馬の骨だかわからない奴にエミちゃんを渡してたまるものか」というような言い方をすることがあるが、これには実は深い意味がこもっている。「馬の骨」を「素性のよく分からない男」ぐらいの意味だと思っていたら大間違いだ。妖怪であるのだからして素性が分からないのは当り前だが、「馬の骨」は、ただの流れ者とはわけが違う。正真正銘の、危険妖怪である。結婚前の娘の貞操をおびやかす、不埒千万な都市型スケコマシ妖怪なのである。

もっとも、都市に住む人間はすべて、「素性がはっきりしない」という一点において、基本的には「馬の骨」である。なぜなら、都市とは、日本中のどことも分からない田舎から出てきた人間が最後に流れ着く、ゴミ溜めのような場所であり、そこに流れ着いた人間は結局根なし草であるからだ。

しかしながら、本来の意味の「馬の骨」、つまり妖怪としての「馬の骨」は、都市そのものから生まれて来る点で、比喩的な意味における「馬の骨」と大きく違っている。「馬の骨」は、ある日、地下街の通気パイプや、下水孔や、壊れたネオン管や、アスファルトのガレキから、忽然と生まれ出るのである。こいつは、いわば都市の申し子なのである。

諸君の周りに、家族の話をしたがらない奴や、自分の出生について堅く口を閉ざしている男、あるいは時々懐かしそうにマンホールの蓋を見つめている人間がいたら、一応は疑ってみるとよい。そして、そいつが「影がある」とかで、女にモテてたりしたら、いよいよ怪しいと思うべきだ。そいつは「馬の骨」かも知れない。

「馬の骨」はなぜか女にモテる。ここが問題だ。女というものは、いつでも自分とかけ離れた存在に憧れるものだが、「馬の骨」の場合、故郷も母も持たない妖怪なのだからして、どうしたってかけ離れている。それで、あの野郎はモテる。困った事である。

私も、憎からず思っていた女のコをどこの馬の骨とも分からない男に横取りにされたことがある。ホワイトデーも近い。諸君も注意してくれ。

イラスト／中野豪

JOT

全日本オナペットTOP40選考委員会
つるはしひきひこ
吊端撃彦のオナニー対談

着々と女王に近づく、ロリドル日向まこ

今日こそは ガマンしようと思いつつ それでも動くよ 不思議な右手——撃彦佳作——

フォーッフォッフォッ！ てなカンジで今月もイッパツ短歌でキメてみた吊端である。やはり文章には起承転結がなくては

▲沢村杏子『なめこ汁』(Aジャパン) バストのカタチがベリーグー！ でもなんて品のないタイトルであろう

な、と言った矢先にいきなりチャート解説に移ってしまおう。

まず1位から5位は、多少順位の入れかわりがあるものの、ほとんど先月と同じ顔ぶれになった。しかし一時期クイーンの座を誇った村上麗奈が女優に転身し、去年前半までまったく売れてなかった“ロリドル”日向まこがここへ来てグーンと過激ビデオを乱発と、それなりにわび・さびを感じさせる出来事は起こっている。そしてやはり去年の前半、かなり人気のあった宇宙企画お抱え美少女、第2のかわいさとみともいうべき小森愛が再登場。若くてピチピチした頃の川島なお美をホーフツとさせる愛ちゃんも、いよいよ本格ビデオに出るのだという。まこと嬉しい限りよ、フォッフォッ。6位初登場の杉本みゆきはフケてるのかあどけないのか、よくわからない微妙な顔がオナ心をそそる。感度のよい小ぶりな乳房をめいっぱいこねられて、クネクネ悶えるサマに思わず3連発！ である。10位の沢村は典型的フーゾク美女風。白い肌がピカピカのスケベ姐さんだ。

◀杉本みゆき『幼な妻』(Aジャパン)♡♡♡

今月	先月	TOP10GAL
1	1	冴島奈緒
2	3	日向まこ
3	2	松本まりな
4	4	村上麗奈
5	5	香取歩美
6	㊗	杉本みゆき
7	6	結城ゆかり
8	㊐	小森愛
9	8	浅倉ケイ
10	㊗	沢村杏子

大戦略II

超難解マップ

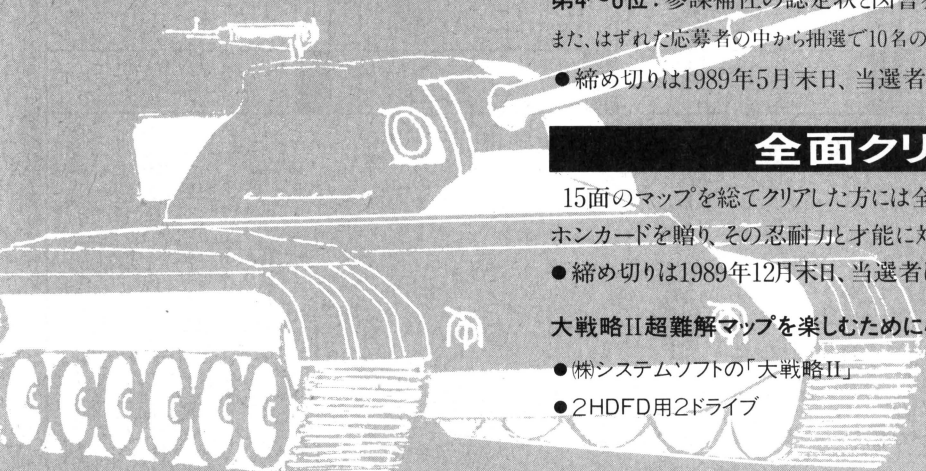
マップライター
鬼才 GOSHIN KURA

2,400円

●PC-9801M／VM／VX用 5"-2HD／3.5"-2HD

好評発売中!

「パソコンが弱すぎる」と不満の
大戦略IIのプロ級ファンに贈ります。
現代兵器を使いこなす力と確かな戦術及び
戦略なしには、絶対に勝てません。マップは15面です。
プロ級の人だけが味わえるこの楽しみをどうぞ。



参謀総長コンテスト

発売を記念して、ダイオオハシ、ダイヨウサイ、又はラグーンノクニの各マップについて最少ターンで勝利した方にプレゼントを贈ります。

第1位：参謀総長の認定状と二万円……各マップ1名
第2位：参謀長の認定状と五千円……各マップ1名
第3位：参謀の認定状と図書券二千円……各マップ1名
第4〜6位：参謀補佐の認定状と図書券千円……各マップ3名

また、はずれた応募者の中から抽選で10名の方にアイスクリーム券などを送ります。

●締め切りは1989年5月末日、当選者は別途発表。

全面クリア賞

15面のマップを総てクリアした方には全員へ天才参謀の認定状とテレホンカードを贈り、その忍耐力と才能に対し栄誉をたたえます。

●締め切りは1989年12月末日、当選者は別途発表。

大戦略II超難解マップを楽しむために必要なもの

●㈱システムソフトの「大戦略II」
●2HDFD用2ドライブ

近日発売
"スーパー大戦略98プロ級マップ"

株式会社サイエンスハウス
〒113 東京都文京区湯島1-9-7 BYハウス3F TEL.03-818-3641
■ソフト問合せ：☎0473-47-6776（メディアベース松戸内）

※大戦略II、スーパー大戦略98：㈱システムソフトの登録商標です。

読者と羽衣翔をつなぐ愛のホットライン♡編集部未公認!?

イースで チョメチョメ ××しようっ! のコーナー♡

羽衣翔に「リップスティックADV」の攻略法を教える愛のお手紙を出そうね♡

ここだけの話・ありゅ〜っ!! 美夕4の発売が4月2日になっちまったよぅっ!! うぅ〜ん、でもまっ、その分美夕がかわいくなるんならゆるしてあげるね♡

徳島市・白雪あかねさん
まかせなさいっ!! と言っておこう…

北海道・大谷茂くん

ところでダビーはどこへ行ったのでしょうか? 作者も知らない…

富山市・くまみじんさん

おっとーっ! 最近人気のあるチェレさんだ♡レアが良い♡

福岡市・岩佐弘文くん

夏休み特別企画!! 「チョロQイース」! なんてしないよねエ…?

埼玉県・ハーフドワーフくん

…だそーです。他の企画もまってるぞー送ってねーっ♡

神奈川県・塚田和久くん

今月はほんのわずかの差で2位になっちゃったよ〜〜っ

岡山県・北村一至さん

チェレさんを描いておきながらアドルに一票とは…ニクイッ!!

東京都・はやせ秋さん

今回ジェバを1位にした張本人!!20枚も送った強者!!

岡山県・輝羅さん

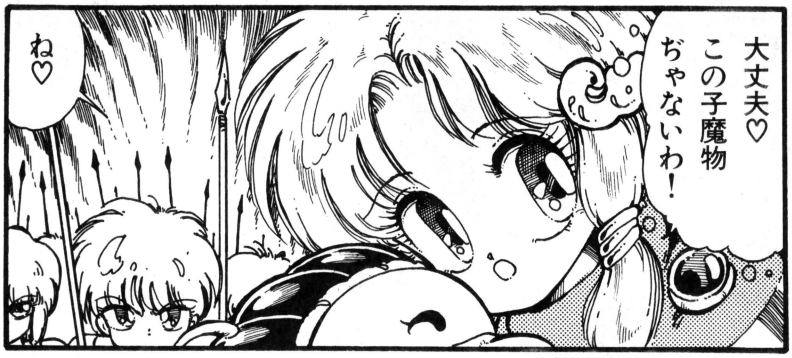
フィーナだ! フィーナだ! 最近影のうすいフィーナだ! …悲しいなあ!

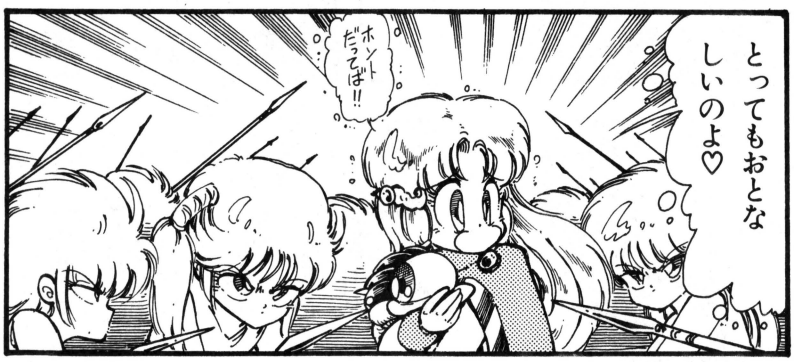
羽衣は「イースII」をやっただよー♡ ボコッ!
時間がないってのについ熱中して、12時間でクリアーやったね♡ ボコ!
な…なんでこんなに強いんだ! ラストのボスは!!
ブシュウウウ…
死に台詞
リップスティックADVはつまって進まなくなったよ〜〜っ!! DISK-Eって何!?
しょうがないから4MHzでクリアー♡

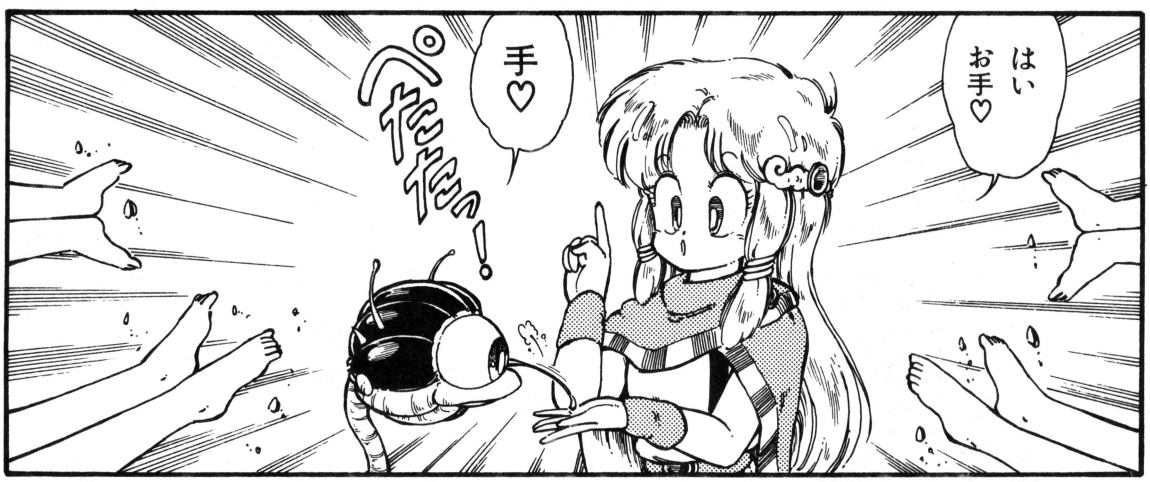
今月の#1位!!
ジェバ
パッパラー♪
ついにレアを破って1位に返り咲き♡
レアはおしくも2位になっちゃった! フィーナはもうちょいね
じわじわと増えているチェレスタもコワイ。来月はゲストも入りみだれてもう大変っ♡
来月も1位を守れるのか!? うぅん…私がついてる!! はやせ談
ふっふっふっ!! 次のイースはゲストがすごいぞっ!!
ゆあ♡ うれちい♡
コラコラ!!
そお?
だってさ!

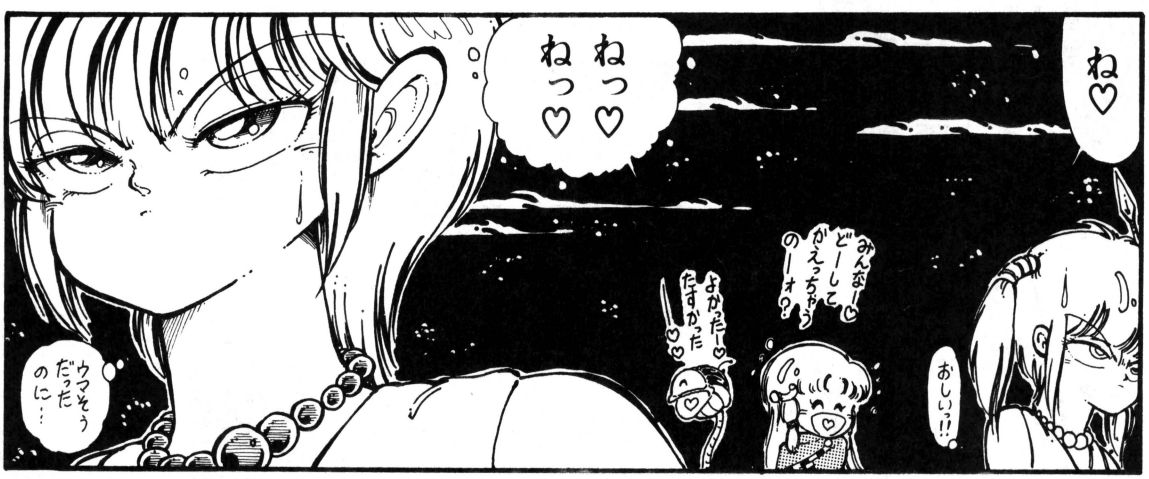
「イース」のお気に入りキャラや羽衣へのメッセージをハガキに書いて送ってちょーだいね♡

●あて先=〒102 東京都千代田区九段南4−17−16 市ケ谷KTビル コンプティーク編集部気付羽衣翔宛

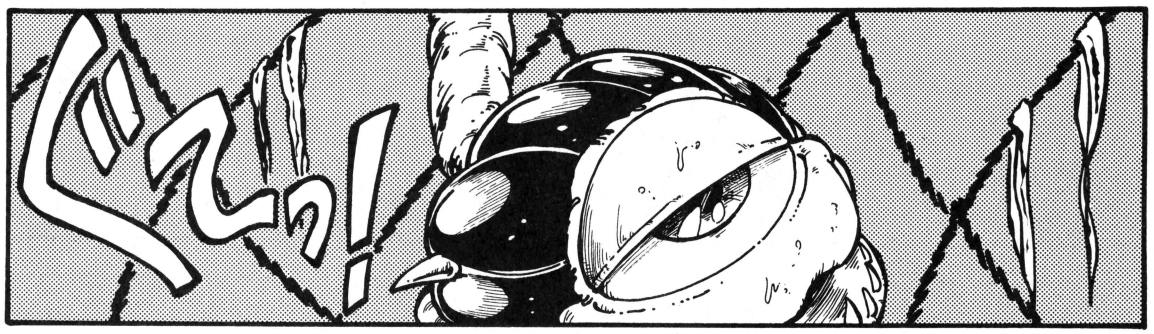


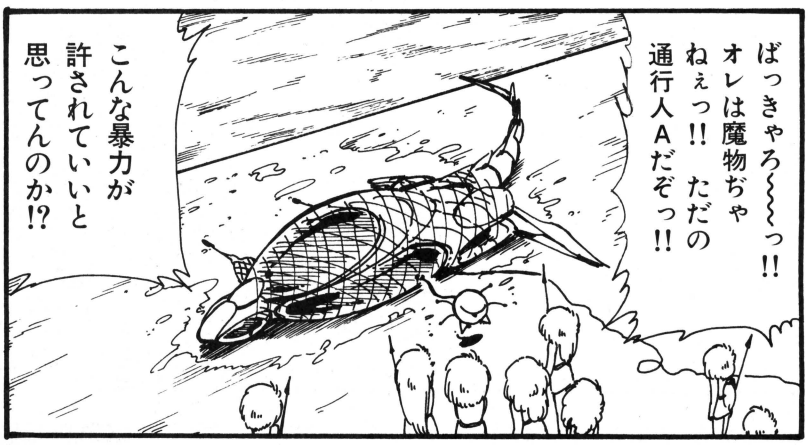


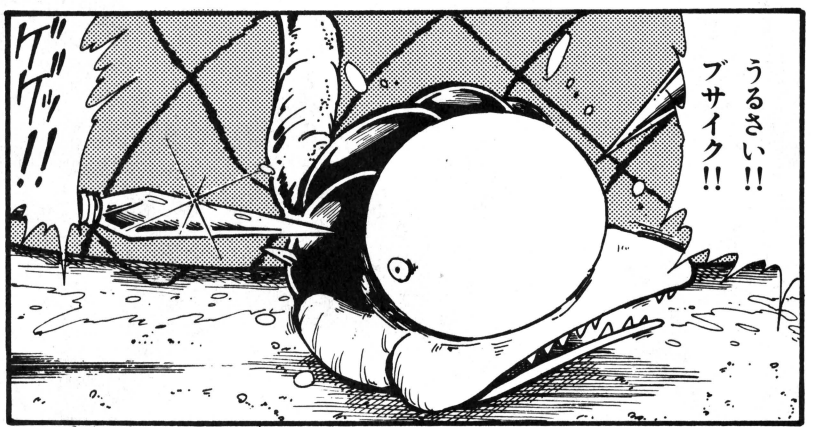




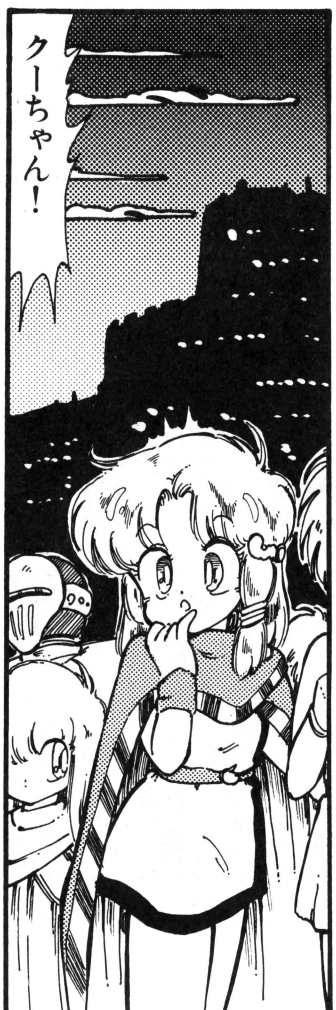
連載2年めに突入の「イース」!!このままずるずると「イースII」に突入してくぞっ!





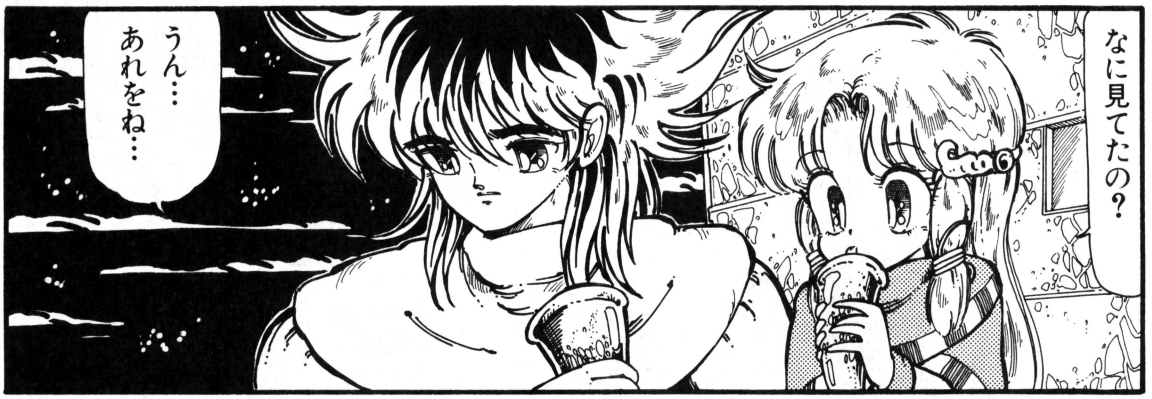


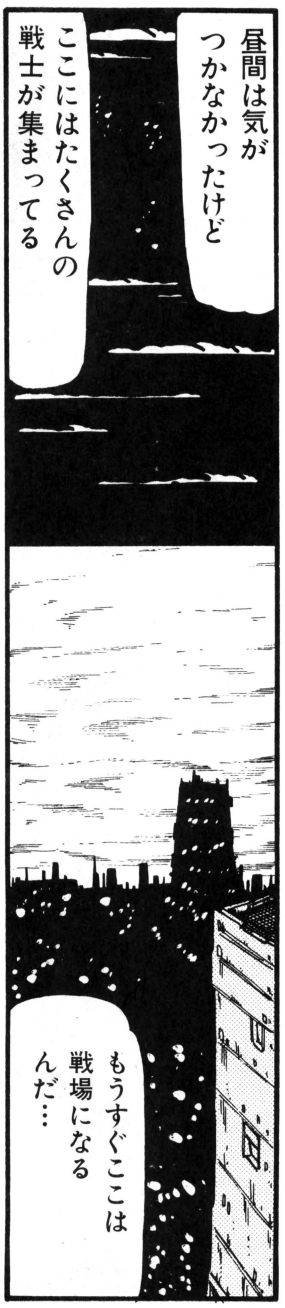
こいつの名前は「クーちゃん」にしますね。意外と「クルーラー」って名が通用してたみたいなので…
クルーラーって昆虫の名前なんだけどね…



ドン
ドン
ドン

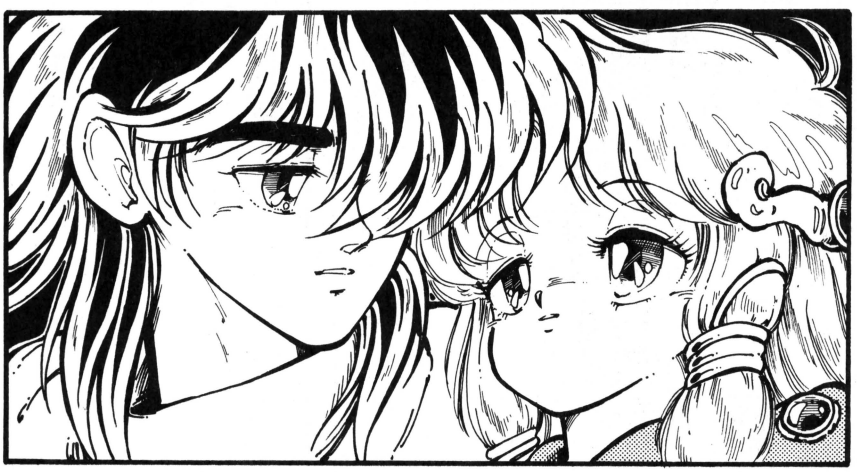
ちょっとゴメンよ！
お二人さんっ!!
ドン！
どうしたの？
アルティナ？
空に変なのが
飛んでるの！
どーやって
のぼったんだ!?
空？
変なの？
んーと…
どこ？
ガシッ


なに見てたの？
うん…
あれをね…

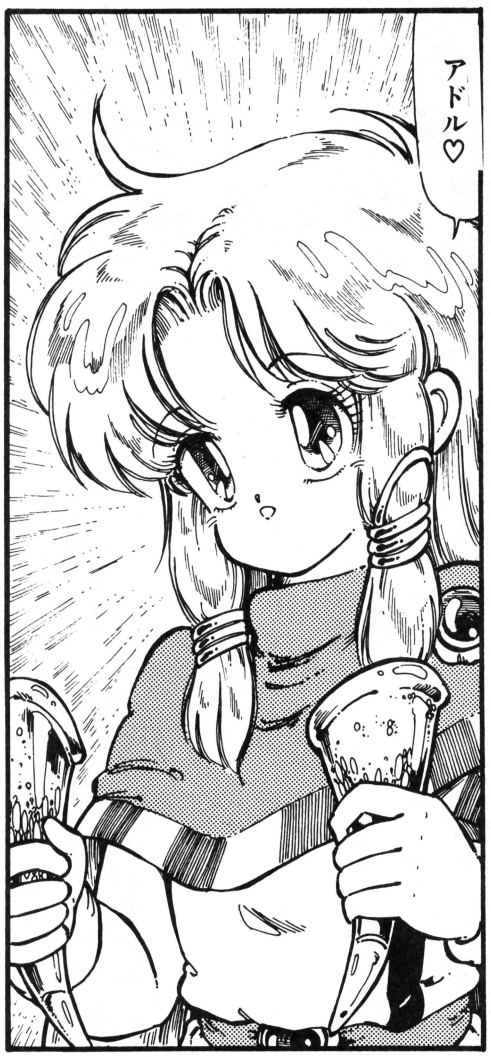

昼間は気が
つかなかったけど
ここにはたくさんの
戦士が集まってる
もうすぐここは
戦場になる
んだ…

ごめんよ、
フィーナの
記憶をもど
せなくて…
いいもん！

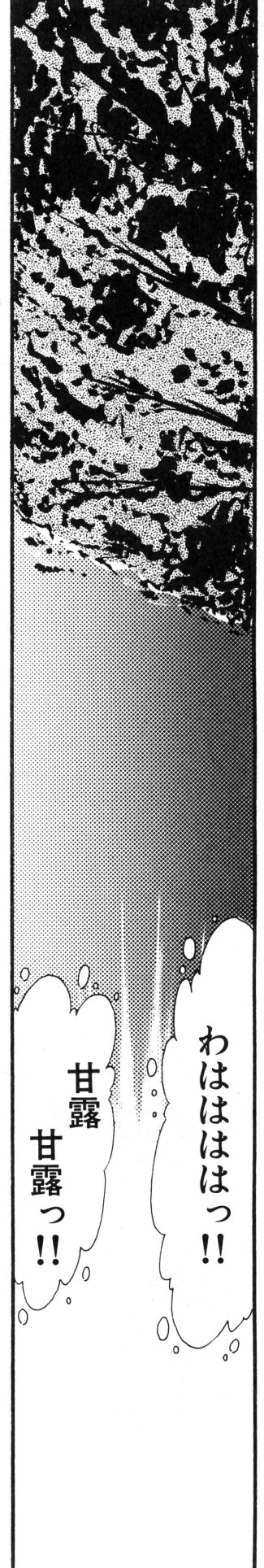
フィーナは
アドルがいれば
こわくないモン！

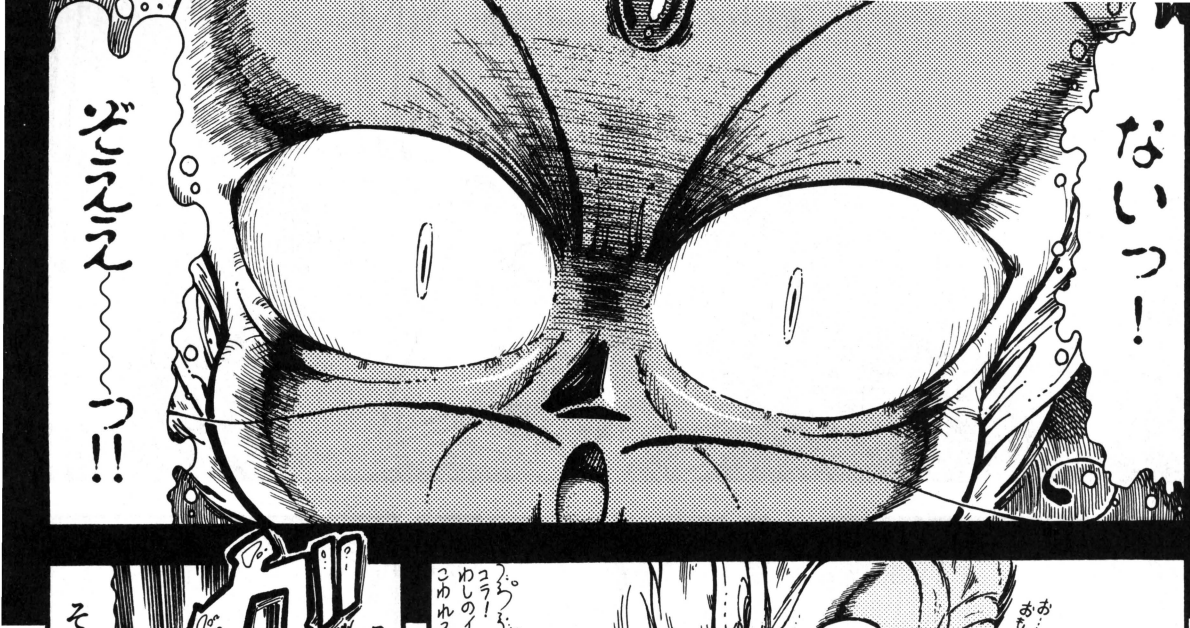


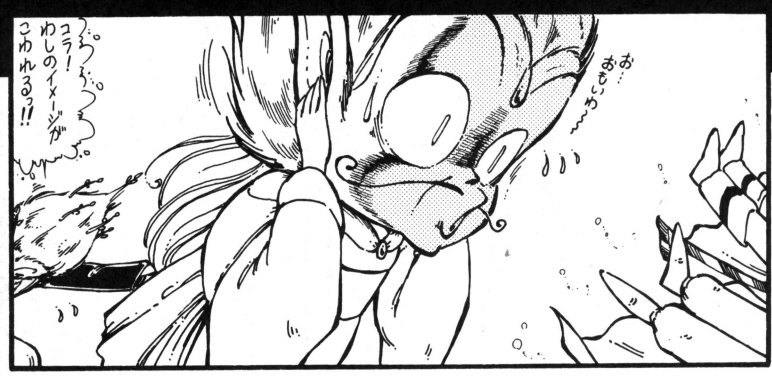
喰いもんがうまいなァ！ここはっ!!
このダイコンがいいっ♡
きゃあ♡お兄さん！いい喰べっぷり♡


アドル♡

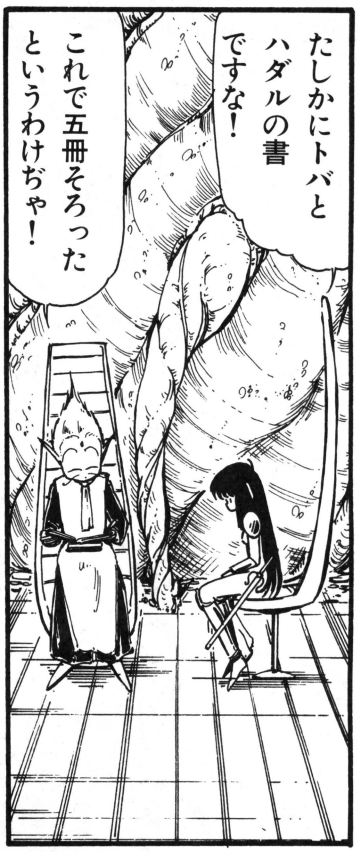
ドーン！ドーン！ドーン!!


わはははは!!
甘露
甘露っ!!

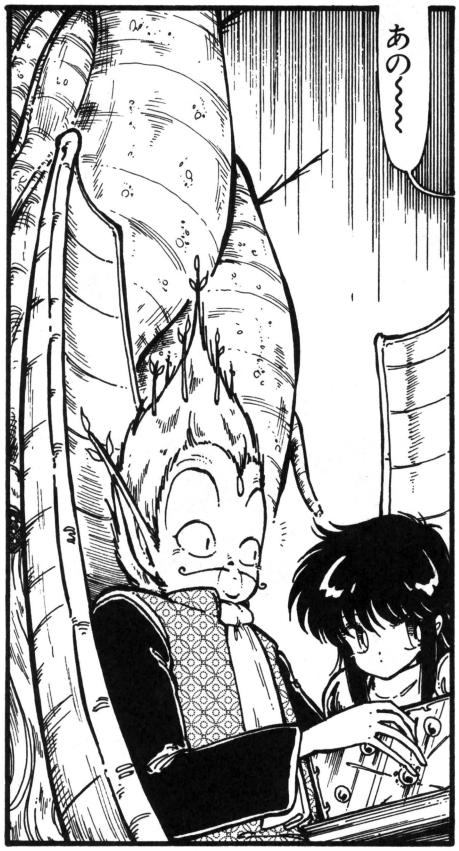


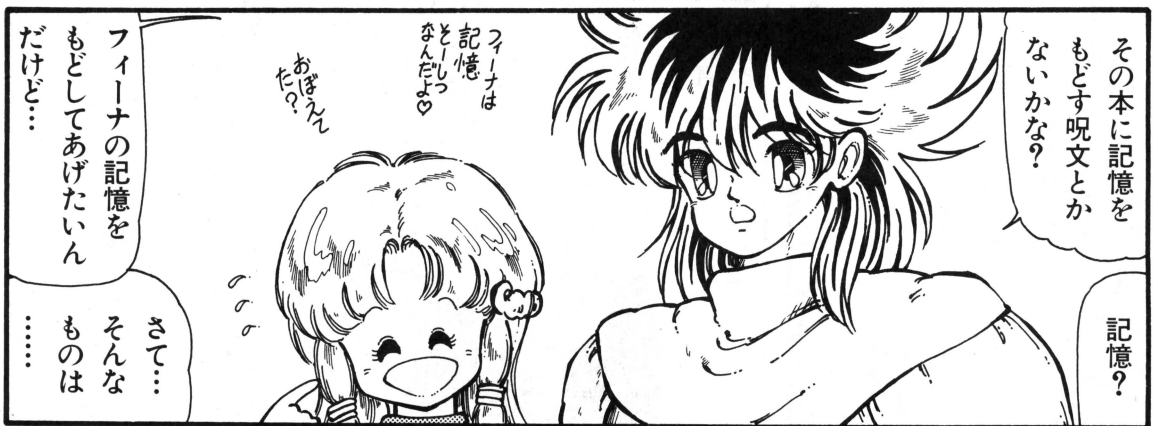

コラ！わしのイメージがこわれるっ!!
おおおお

ふむ！


たしかにトバとハダルの書ですな！
これで五冊そろったというわけぢゃ！

ホント！あたしの字！
お前様も読めるんぢゃろが！書いた本人なのぢゃからな！
あたしが読んだらあの子たちココへ来なかったわよ！

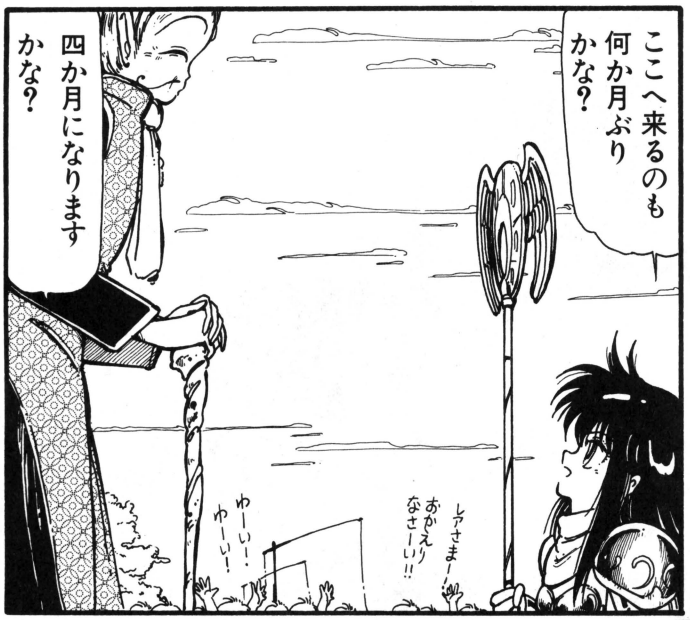

あの～～～

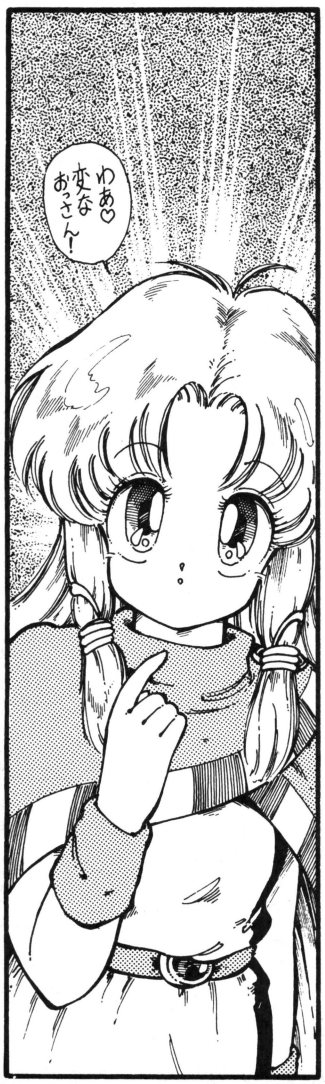

記憶？
その本に記憶をもどす呪文とかないかな？
フィーナの記憶をもどしてあげたいんだけど…
さて…そんなものは……
フィーナは記憶そーしつなんだよ♡
おぼえてた？

今度の旅で
イースの本は
二冊見つかった
が…
ねえっ！
もういいんじゃ
ない？　見せて
くれてもっ!!
ロダはイースの本の
文字が読めるん
だから!!
年の功
です…
どうする？
わいらがもっとっても
読めんことにはラチ
あかんし……
めし食い
たい！
う〜〜ん…
どっちなの!?
はっきりして!!
はいっ!!
えぇ〜!!
そっそれ!!
はいっ！
はいっ!!
はい!!

めっ
めがっ!!
しぃ!?
!
ぶらぶらっ!!
めが?
めがどうかしたか? ロダ?
え〜〜っ…
芽……
そうっ!
芽が出ました!
どこに?
ささっ! 行きましょ
あの二人はほっといて…
ここです! ここ!!
…だからってこれがどうだってゆーのよ!
げげっ…はんぱじゃないだわ…
おんぶ♡
メシだメシだ!!

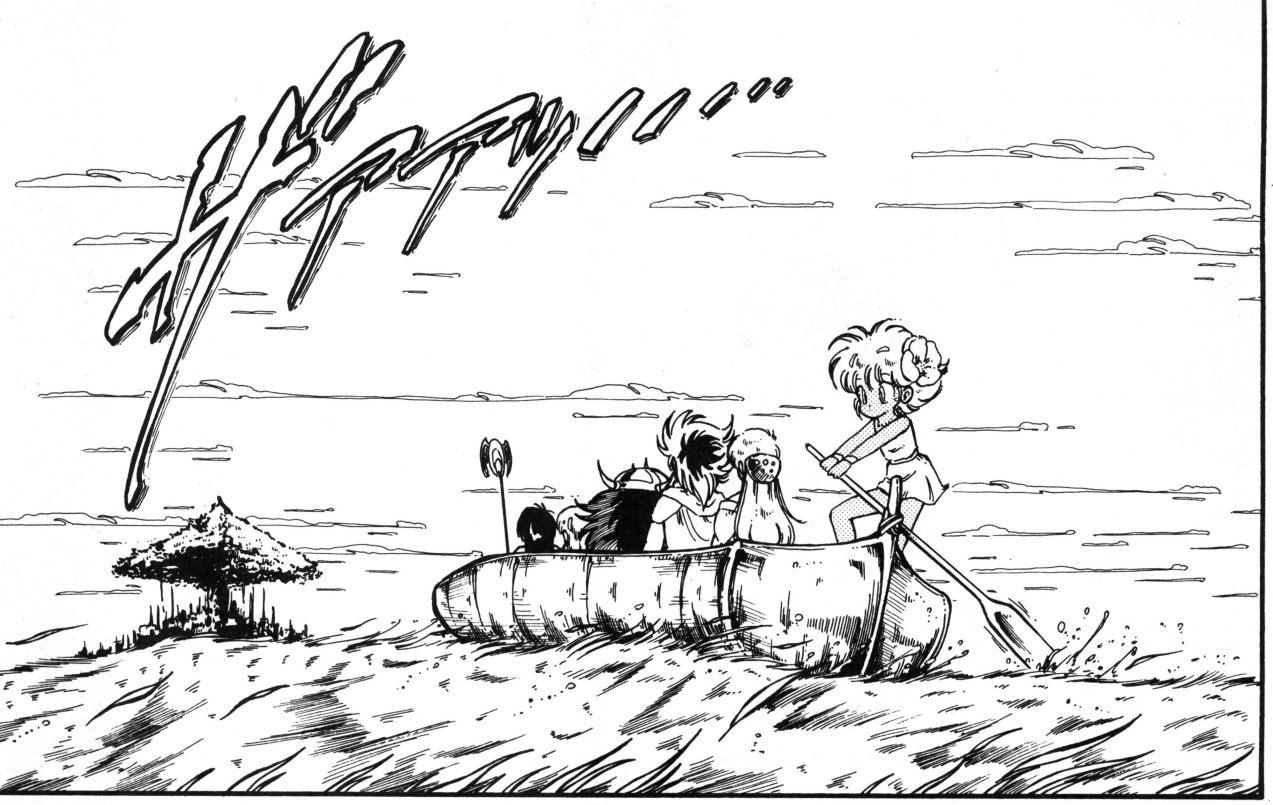
お帰りなさいませ……
レア様！
ロダ様だよ♡

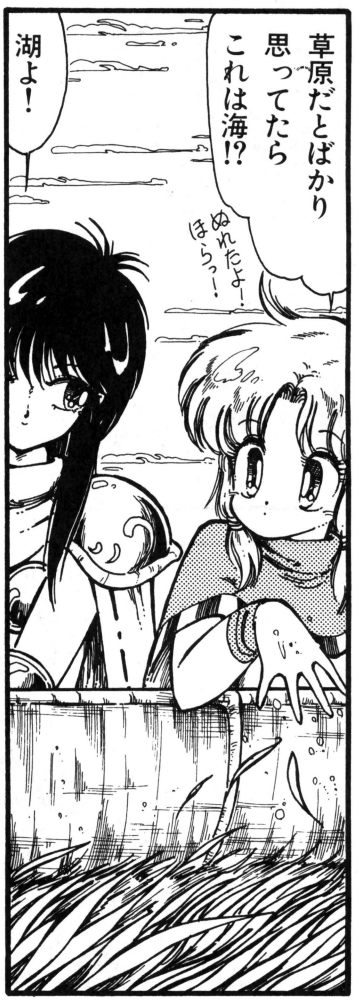

ここへ来るのも何か月ぶりかな？
四か月になりますかな？
レアさま！おかえりなさーい!!
ゆーい！
ゆーい！


ゆあ♡変なおっさん

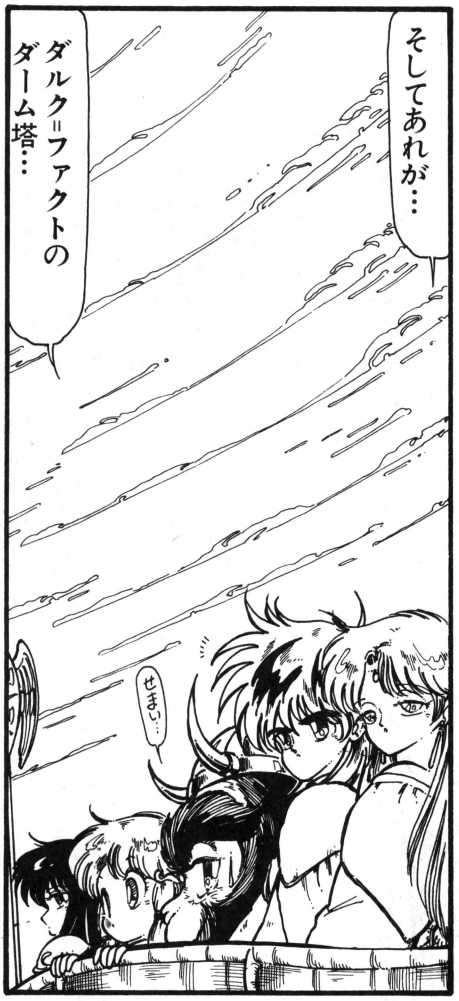
ドドド

うんしょっ！
うんしょっ！
？
よいしょ！
よいしょ!!
チャプ…
！
にっ♡
うふ♡
うふふ♡
うふっ♡

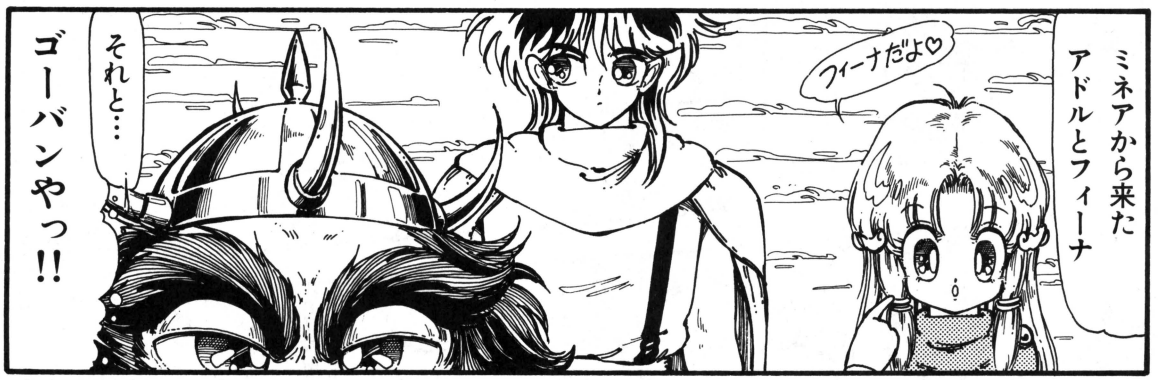



草原だとばかり
思ってたら
これは海!?
湖よ!
ぬれたよ!
ほらっ!

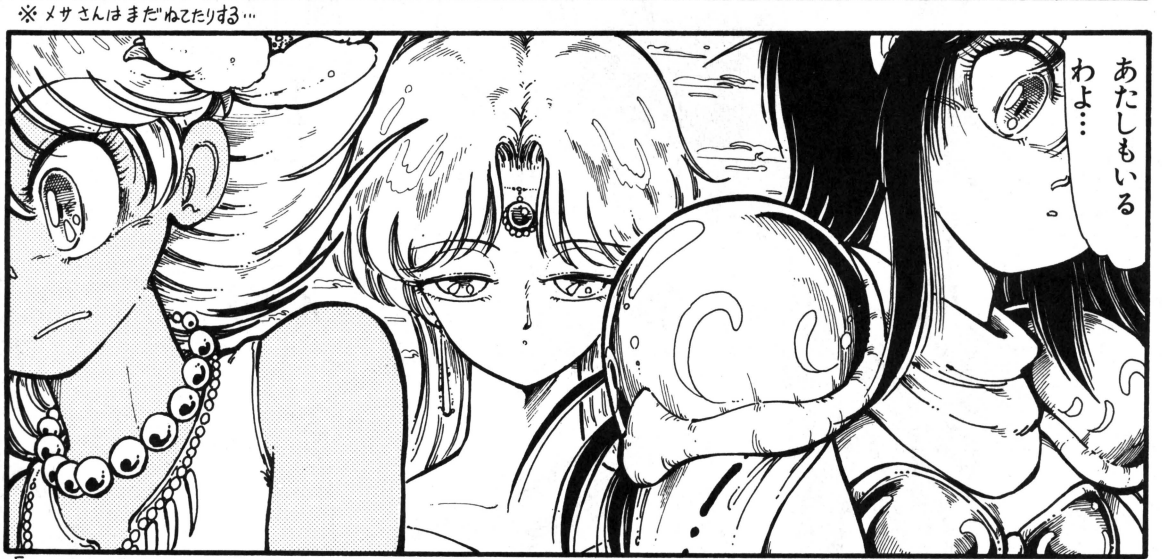
ロダの魔法で
このあたり一帯が
こうなってるのよ
今じゃエステリアで
一番豊かな
所ね!


そしてあれが…
ダルク=ファクトの
ダーム塔…
せまい…

♡アルティナのネーミングは"にゃーさわおやびんとなかまたち"くんでした♡



※メサさんはまだぬてたりする…



「ジェバだ…ジェバが来たっ!!!」

レア様ぁ――っ♡
キコキコキコ!!
ガガガガ!!
ビビビ
お帰りなさ――いっ♡
ヤッ!!
バラバラ

ヤッホーイ!!!
草原が波うってる…
なんだ!?
こりは!?
あっ！
誰か来た！
ヒヒ!!

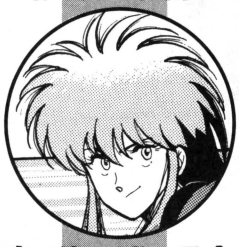
ファイ
Sect.12
ロダ
あんこくのまどーし、
はつばいちゅー♡
羽衣翔
SHOW HAGOROMO
Directed by CANDY HOUSE
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

強力レギュラー

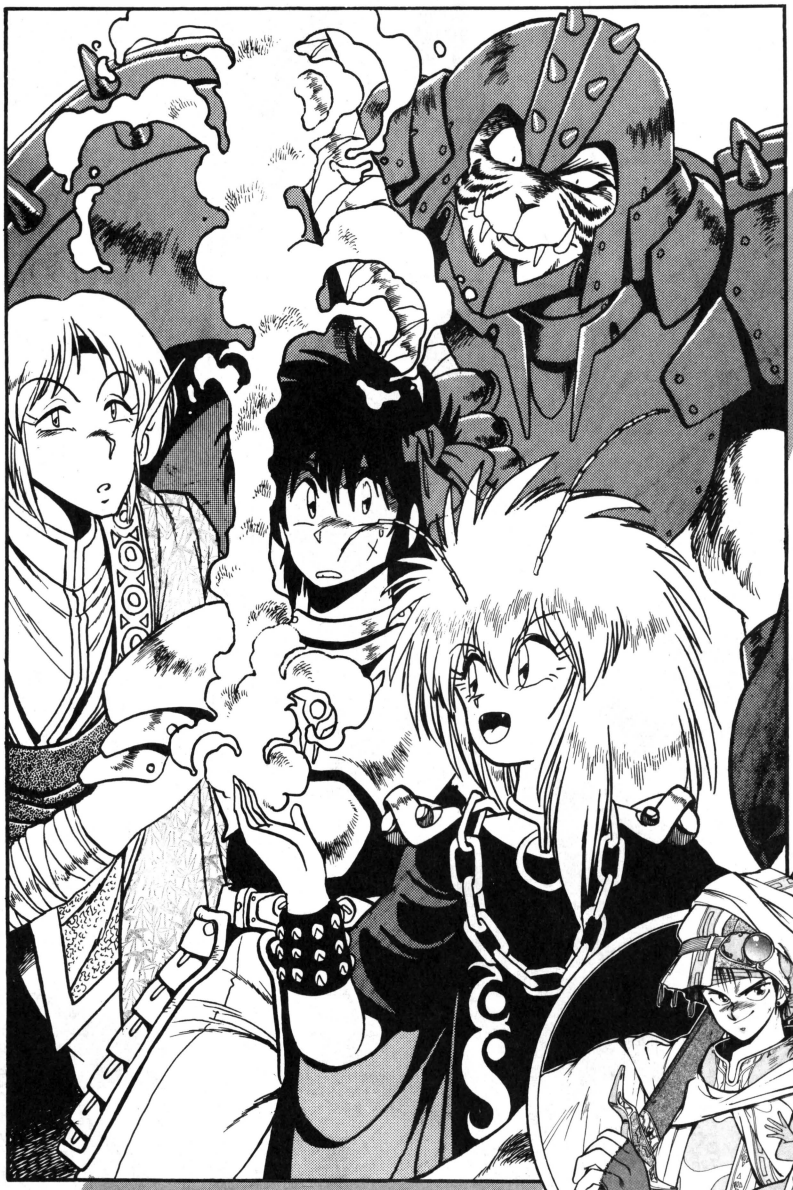
サイレントメビウス
麻宮　騎亜

エルデガイン
円　　英智

宇宙英雄物語
伊東　岳彦



ちぇりーげいる金
中津　賢也



ソーサリアン2本立て!!

天の神々たち
真鍋　譲治

呪われたオアシス
沢田　翔

ファンタジーファン必見のコミック誌!!

月刊コミックコンプ

4月号
大好評発売中

5月号3月25日発売もよろしく!!

しまった
離れろマーシー
急げッ
あはははは
はは…!
うわっ!!
内的効果
ダメージ
レベル5で
自爆回路
セットされ
ました
シールド
調整回路
およびシンカーの
保護回路
破損——
警告!
警告!
これより
カウント・
ダウンに
入ります
——!!
マーシー!?
ティテス爆発?!
次号必読の
最終回へ!!

マーシャルのかたき――
私はさしちがえてでもお前を倒す
ティテスや私と一緒にこの世界から消えておしまいMC―3!!
だまれッ
キリキリッ
あうっ!!
くっ…
シールドがじゃまならこの手で絞め殺してやるよ! 死ネ!! MC―2
――!
マーシー最後の一発だ! そこから離れろ!!
もう遅い
ヤツ
スーツと一緒にくたばっておしまいよ!!

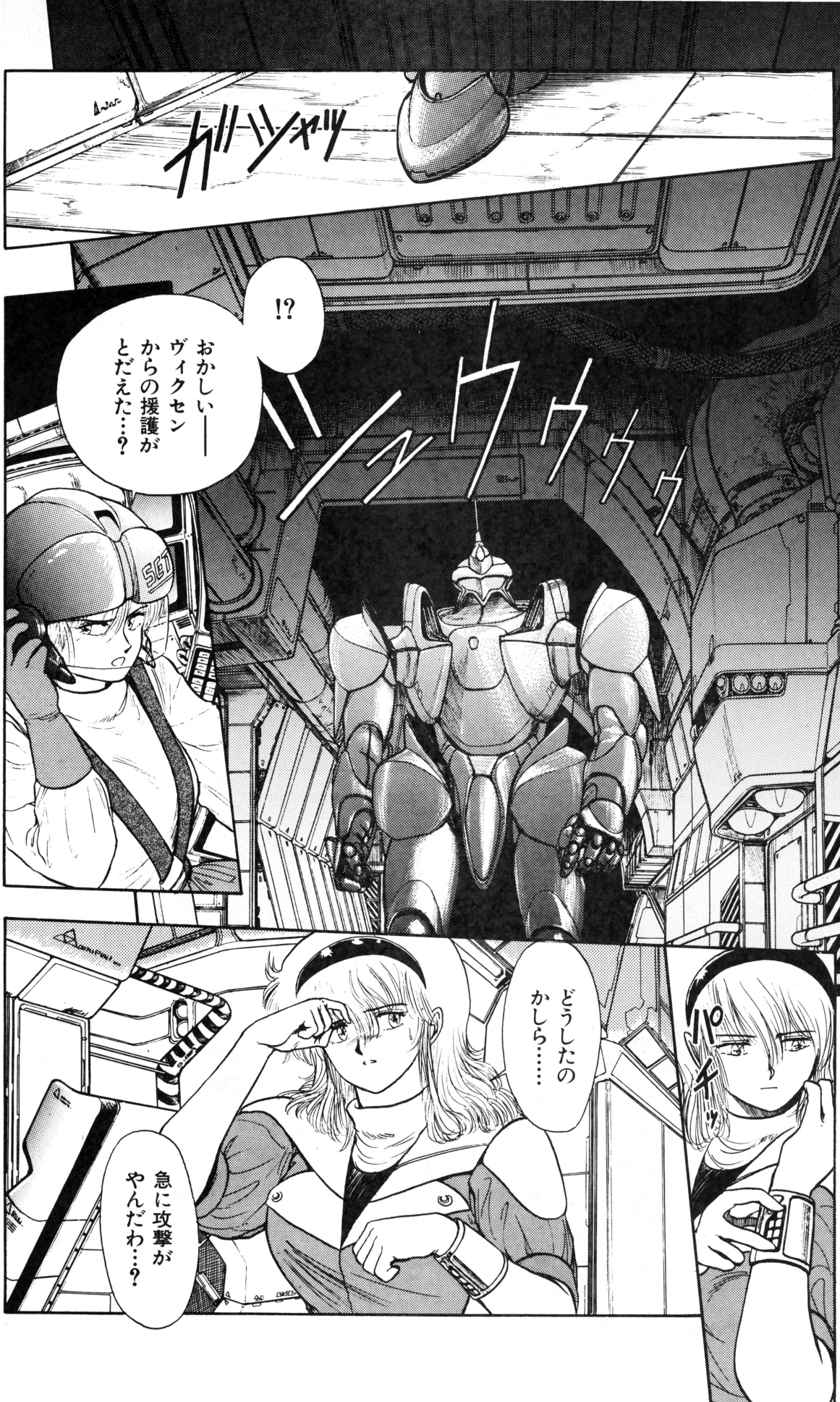
すべてが
正しき
信頼の上に
成りたって
いるなどと
思いあがりも
はなはだ
しいね
そうとも
ティテスは
私を裏切った!!
ティテスを再生
させることに
すべてをかけていた
私をいともあっさり
欺いてくれたよ!!
だから
いって——
マーシャルを
殺すことは
なかったのよ
MC—3!
マーシャルは
あなたや
私のことを
かわいそうな
娘だと
言ったわ……
あなたには
マーシャルを
殺すことが
できても—
マーシャルには
あなたを
愛することしか
できなかったのよ!
そうか
私の残して
いった
シールドだな?
そうよ
私も
あなたと
同じ
欠陥品——
あなたが
ティテスを
憎むのと同様に
あなたを
憎むこともできる
わ——

そら
そら
どうした
MC—2!?
いつもいつも
逃げてばかり
いないで——
たまには
そちらから
仕かけて
きなよ!!
この
憶病者め!
バキ
バキ
ドド
ドド
ドド

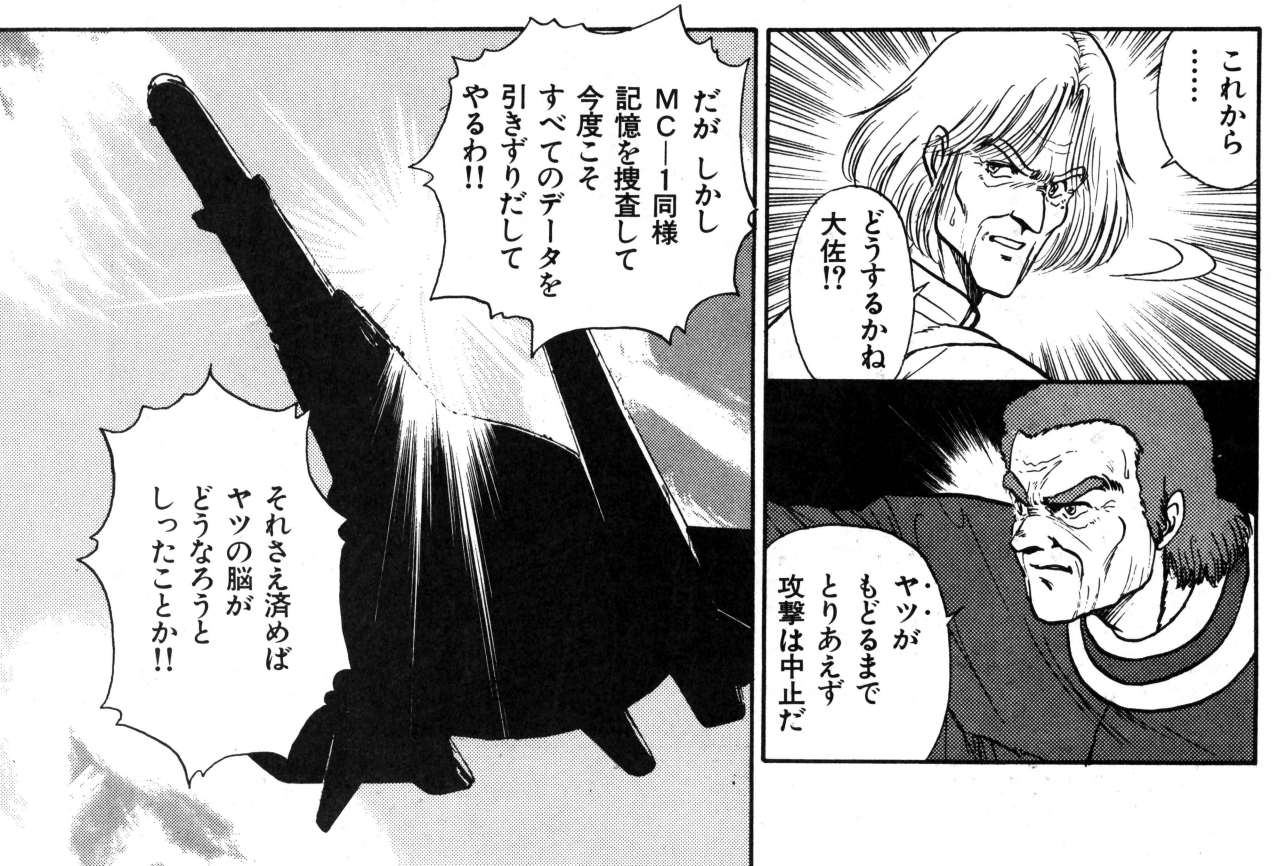
パラレル(平行)から
ハーモニー(調和)へ!!
!?
MC―2か
!?
待っていたわ
MC―3!!
ふん!
こっちこそ
探すてまが
はぶけたと
いうものだ!!
ティテスを
破壊する前に
まず お前から
始末してやる
よッ!!

それらはともに
互いを
受け入れることの
できずにいる
平行世界の光と闇
哀しき迷い子たち
――――
ねねっ
ニヤ
われわれフリジアンは
闇のなかをのぞく
術を持たずに
常に光のなかに
生きてきた
キュ
キュ
だが――
闇の世界に
光の子として
生まれた君は
来たわね!?
きゃあッ!!
そこから
善なる絡極を
導き出す
すべてのひとびとの
道標とおなり

ロブロック
格納庫内
破壊行動
沈静化――
ロブロック
シールド
発生器に
接近者あり
でも
助かったわ
……
MC－3が
プロテクションシールドの
片方を残していって
くれてて……
それじゃ
マーシャル
……
私 行くわ
さよなら
――
マーシャル
マーシー
……
人を愛する心と
憎む心は
表裏一体――
つねに平行して
人の心のなかに
介在している
内なる心の
平行世界とも
いえるもの…
ガッシューーン
挫折を知らぬ者
勝利を知らぬ者
すべてを否定
しつづける者
肯定しつづける者


ガリッ ッャッ
!?
おかしい——
ヴィクセン
からの援護が
とだえた…?
ハンウウウ
どうしたの
かしら……
急に攻撃が
やんだわ…?
ピッ

本当かね
それは!?
まちがいありません
マーシーと名乗るあのクローン体も先日の化物も同じ仲間です——!!
これではっきりしたわしの推察どおりあの母艦こそマーシーたちの乗ってきたものにまちがいあるまい!
…となればさきほど回収した機体こそがわれわれの求めていた時空移動機そのものということになる
マーシーはその事実をわれわれから隠すため執拗に母艦の破壊を急がせていたわけじゃ!!
おのれマーシー……
そうと知っておれば是(ぜ)が非(ひ)でも外へは出さなかったものを


これから……
どうするかね大佐!?
ヤツがもどるまでとりあえず攻撃は中止だ
だがしかしMC—1同様記憶を捜査して今度こそすべてのデータを引きずりだしてやるわ!!
それさえ済めばヤツの脳がどうなろうとしったことか!!

大佐殿
ベースキャンプ
から緊急連絡が
入っております!
!?
よし
つなげ!
ベースキャンプ
……
マーニュから
じゃな?
大佐それに
Dr(ドクター)——
一大事ですわ!!
なんだ!?
どうした?
つい今しがた
アルティエ小隊の
生き残りである
レジアーニ大尉を
回収したのですが
——
あッ!?
私です
大佐殿!!
なかにはまだ
少佐が乗って
おります!!
大至急
その艦への
攻撃を
中止して
ください!!
しかもふたりで
艦内を調べて
みたところ
クローン装置の
残骸と思われる
システムや
ロッカーから
あの
クローン体が
身につけていた
ローブと同じ
素材の繊維品が
発見されました!!

シールド欠損比7%拡大
外的効果の増大を予測シールド出力MAX(最大値)オーバー15%へ——
な？
いけないティテスは本気で——
ZONE DRIFTを引き起こすつもりだわ
ゴオッ---
ドカーン
!?
いかん！マーシーたちに帰艦命令を出せ
今のうちにいっきに沈めてしまわねば
こちらの被害が大きくなるばかりだ!!
だめです!! 回線を切られていますし こう磁界ノイズが多くては…
なにッ!?

ヤツのキャノンをねらえ!!
せっかくのシールドも役たたずだ!!
これ以上通してたまるかッ
ズズーーーン
この振動は――!?
警告!! 右舷ロブロック格納庫(ハンガー)より第3動力部被弾――
内的効果によりダメージレベル4

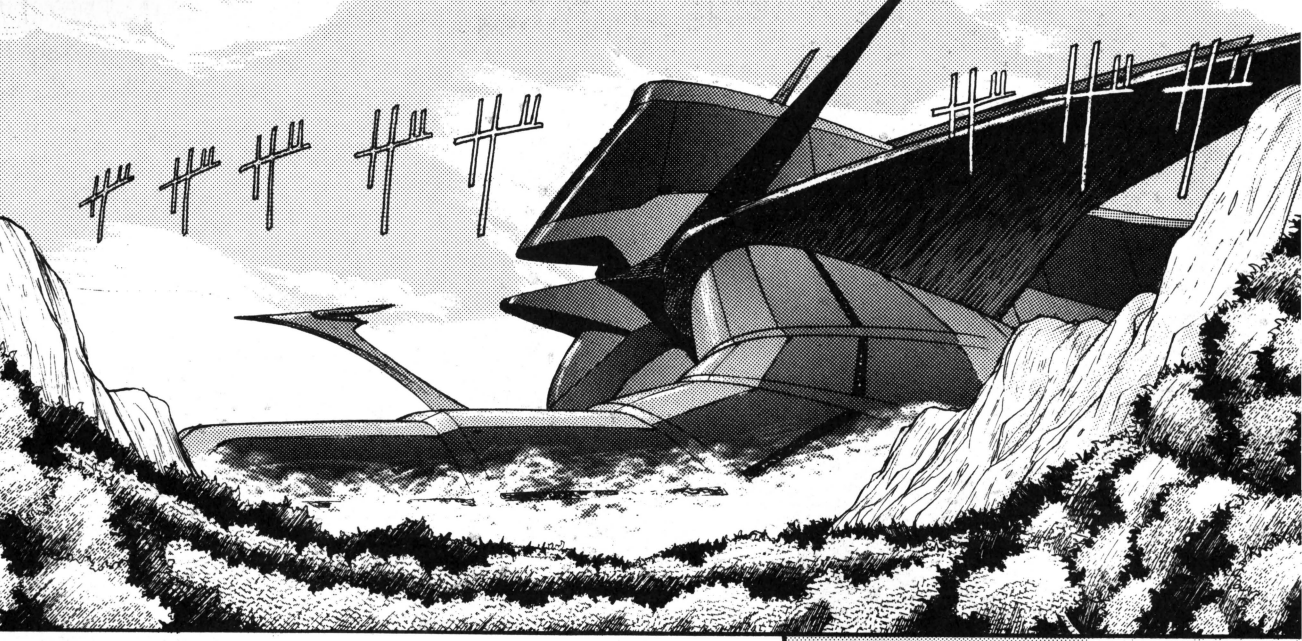
今だッ!!
なにッ!?
このヤローッ
あそこだ——!
うわッ!!
しまった——!?
逃げられたかッ

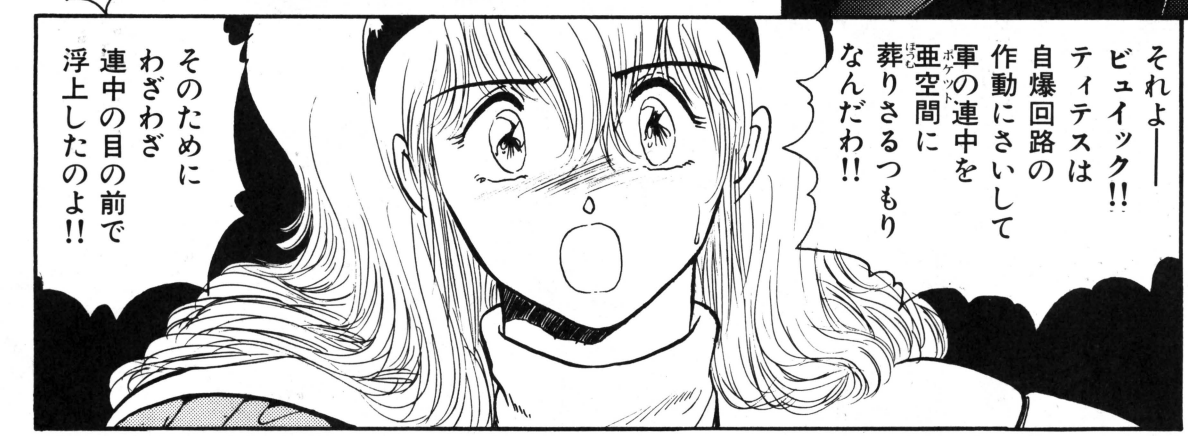
ドドドドド
チキ
チキ
チキ
チキ
ﾋｭｳｳｳｳ!
ｵｵｵ

SEGA
欠損面は
不安定な
状態だ
各自 気を
つけろ！
左後方へ
回りこめっ!!
うわあッ!!
通過した者は
私のあとにつづけっ
ここからは私が
指揮をとる！
回線を2112へ
残りのチャンネルは
すべてキャンセルせよ
――以上だ
突っこむよ!!
こいつのSYRINX
(牧羊神パンの笛)に
風穴を開けて
やる――!!
SEGA
RUSH!
(つっこめ!)

待て
マーシー
どこへ行く気だ!?
あいつの回りに
張りめぐら
されているのは
磁界シールドだ
このまま
外から攻撃を
加えてもだめだ
さいわい
シールド面に
欠損箇所が見える
中からやる!!
そんなことをして
もし万一
まきこまれたら
どうする!?
グヴヴヴヴヴ……
心配するな
大佐——
シールドの
発生器を
破壊しだい
帰還する!
その間
あいつの動きを
封じておいて
くれ——
それから
ディフェンサーの
準備を
忘れるな!!
帰艦しだい
一発で粉砕
してみせる!!
ズヒュウウウ
ヒイイイイ
行くよッ!!
ガキッ

兵装を持たないティテスは外部からの攻撃に対し唯一自分を守る手段としてプロテクションシールドを作動させる事ができる
でもそれが臨界点を越えて暴走すれば磁界バランスがくずれ時空連続帯にひずみが生じ時空移動を誘発させるの
ズズズ
キュウウ――ン
キュウウ――ン
ティテスがこの世界へ転移できたのは運がよかっただけなんだわ
シールドもなく対称点すらわからないまま入って行けば亜空間に落ち込んで永遠にその中をさまようことになる!!
冗談じゃないなんとかならないのか!?
ムチャ言わないでよ人や馬をなだめるようにはいかないのよ





前号までのあらすじ ビュイックの援護で軍部から逃れたMC-2たちは、なんとかティテスに戻ることができたが、先に侵入していたアルティエ少佐によってマーシャルは殺され、ビィクセンからの総攻撃も始まった。

おおッ!?
連中め ついに動きだしたか!!
ヒュウ…イイインン…

ドドド

マーシー
MARCY
ACT.11 GOING FOR THE ONE
逃げるな 戦いに決着(ケリ)をつけろ!!
マーシー2
砂倉そーいち

DERRINGER

「美少女モデルの“中藤美希（なかふじみき）”が拘束されている」……差出人不明の依頼状を受け取った探偵（ユーザー）がその調査に乗り出したが、中藤美希は大勢のスタッフたちと、CFの撮影をおこなっていた……。
アメリカン・デリンジャー・41口径Aは、いったい誰の手に、そして、誰を狙っているのか？

大好評絶賛発売中！

サスペンス・アドベンチャー・ゲーム

マルチ・ストーリー（シナリオが、2タイプあります）、そしてそれぞれのシナリオには、さらにマルチ・エンディングを用意してあります。
コマンドはすべて選択方式、スクロール＋アニメーション、BGMはFM音源、もちろんジャストサウンド・シリーズにも対応しています。

■対応機種
PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA
PC-98シリーズ（XAは除く）MSX2 2ドライブ専用
（MSX2はIドライブ専用）ディスク四枚組（PC-98、MSX2はディスク二枚組）

JAST SOUND Plus
（ジャストサウンド・シリーズ㎖）

定価8,800円

クレスト作品

第一弾 デリンジャー
第二弾 メイキング・オブ・Miki
第三弾 私鉄沿線殺人事件

Clest

全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
〒166 東京都世田谷区宮坂3-10-7
YMTビル3F
☎03(706)9766
FAX03(706)9767
銀行振込口座 三井信託銀行赤堤支店 5052817

JAST

ジャスト・ゲーム事業部 クレスト

ぼくがきみを抱くときに
きみの引金にぼくの指がふれた
解決は撃ったばかりの熱い銃

日発売

藤美希プロモーションソフト
イキング・オブ・Miki」

スタッフ募集中!!

移植及び開発スタッフ（プログラマー、他）を募集中です！
ジャスト宛までご連絡下さい。

提案、CD-ROMバージョン

3月17日新登場

FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

新たな世界にふさわしいエンターテイメントへの招待状

PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.1
インビテーション
InvitatioN
影からの招待状

ゲーム容量207メガバイト/定価9,800円

プロフェッショナルの予感 GEDIT TOWNS

サンプルフォト・サンプルグラフィック70画面/定価30,000円

今、エンターテイメントを変えようとしている

DATA WEST

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル)

©Kadokawashoten 1989 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397704524 雑誌13977—4